

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – MESTRADO PPGA

FELIPE MATTAR FERRAÇO

USOS DO HIPER-REALISMO SONORO
NO CINEMA BRASILEIRO DE FICÇÃO CONTEMPORÂNEO:
ANÁLISES DE *O SOM AO REDOR* (2012) E *MAR NEGRO* (2013)

VITÓRIA
2016

FELIPE MATTAR FERRAÇO

**USOS DO HIPER-REALISMO SONORO NO CINEMA BRASILEIRO DE
FICÇÃO CONTEMPORÂNEO: ANÁLISES DE *O SOM AO REDOR* (2012) E
MAR NEGRO (2013)**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de “Mestre em Artes” - Área de Concentração: Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.

Orientador: Prof. Dr. Erly Milton Vieira Júnior.

VITÓRIA
2016

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

F368u Ferraço, Felipe Mattar, 1984-
 Usos do hiper-realismo sonoro no cinema brasileiro de ficção
 contemporâneo : análises de "O Som ao Redor" (2012) e "Mar
 Negro" (2013) / Felipe Mattar Ferraço. – 2016.
 103 f. : il.

 Orientador: Erly Milton Vieira Júnior.
 Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do
 Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Cinema. 2. Realismo no cinema. 3. Cinema – Sonoplastia. 4.
Som. 5. O Contemporâneo. I. Vieira Jr., Erly. II. Universidade
Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

FELIPE MATTAR FERRAÇO

**USOS DO HIPER-REALISMO SONORO NO CINEMA BRASILEIRO DE
FICÇÃO CONTEMPORÂNEO: ANÁLISES DE *O SOM AO REDOR* (2012) E
MAR NEGRO (2013)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de “Mestre em Artes” pela Comissão Julgadora composta pelos membros:

Orientador:

Prof. Dr. Erly Milton Vieira Júnior (Orientador)

Prof^a. Dra. Angela Grando (UFES)

Prof. Dr. Rodrigo Carreiro (UFPE)

VITÓRIA
2016

RESUMO

O trabalho apresenta o estudo acerca das influências do hiper-realismo sonoro no cinema contemporâneo brasileiro. Para isso, buscou-se estudar as relações entre o homem e o som no seu cotidiano e a experiência sonora no cinema. Identificar como, quando e onde surgiu essa estética hiper-realista no tratamento sonoro no cinema contemporâneo e buscar suas características e implicações na construção do espaço sonoro dos filmes. Por fim, analisar os filmes *O Som ao Redor* (2012), de Kleber Mendonça Filho, *Mar Negro* (2013) e de Rodrigo Aragão, onde são abordadas questões acerca do hiper-realismo sonoro, som dentro e fora de tela, presença dos ruídos, música e o conjunto do som com a *mise en scène*.

Palavras-chave: 1. Cinema. 2. Realismo no cinema. 3. Cinema – Sonoplastia. 4. Som. 5. O Contemporâneo.

ABSTRACT

This work presents the study about the influences of the sound hyperrealism in the contemporary Brazilian cinema. For this, it sought to study the relations between the men and the sound in the quotidian along the sound experience in cinema. Identify how, when and where this hyperrealism aesthetic began on the sound treatment in the contemporary cinema and search for its characteristics and implications on the soundscape of films. By the end, analyse the films *Neighboring Sounds* (2012), de Kleber Mendonça Filho, *Dark Sea* (2013), de Rodrigo Aragão, where are approached questions about the sound hyperrealism, in and out of the screen, noise presence, music and the relation of the sound elements with the *mise en scène*.

Keywords: 1. Cinema. 2. Realism in the cinema. 3. Cinema - Sonoplasty. 4. Sound. 5. The Contemporary.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	65
Figura 2 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	66
Figura 3 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	67
Figura 4 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	69
Figura 5 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	71
Figura 6 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	72
Figura 7 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	74
Figura 8 - Cenas do filme <i>O Som ao Redor</i>	74
Figura 9 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	82
Figura 10 - Organograma de subgêneros do horror.....	83
Figura 11 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	85
Figura 12 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	86
Figura 13 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	88
Figura 14 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	89
Figura 15 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	90
Figura 16 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	92
Figura 17 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	94
Figura 18 - Cenas do filme <i>Mar Negro</i>	95

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. SOM, CINEMA E TECNOLOGIA	
2.1. Paisagens e territórios sonoros	11
2.2. Cinema, modernidade e tecnologia	17
2.3. Sound Design e a geração <i>New Hollywood</i>	26
3. NOVOS REALISMOS E HIPER-REALISMO SONORO	
3.1. O retorno do real e o realismo perceptivo	35
3.2. Hiper-realismo: som e imagem, duas mentiras e uma verdade	42
4. HIPER-REALISMO SONORO NO CINEMA BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO	
4.1. A amplificação sonora do cotidiano em <i>O Som ao Redor</i>	59
4.2. A construção de uma realidade fantástica em <i>Mar Negro</i>	75
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
6. REFERÊNCIAS	101

1. INTRODUÇÃO

Durante sua consolidação enquanto linguagem, o cinema passou por várias mudanças tecnológicas e conceituais. Atualmente, vivemos um momento onde a produção de filmes é mais acessível do ponto de vista do acesso à tecnologia, porém, ao mesmo tempo, sua linguagem está mais complexa, a hibridização é cada vez mais comum e traz para a tela influências de vários campos das artes, do cotidiano e da tecnologia. Sendo assim, a lógica do cinema clássico já não se faz suficiente para abarcar uma boa parte da produção de novos realizadores que estão sempre em busca de novas maneiras de produzir filmes.

As tecnologias de edição de som, mixagem e exibição desenvolvidas ao longo dos últimos 40 anos procuram aumentar o volume do produto final do som dos filmes, principalmente na indústria cinematográfica norte-americana, que desenvolveu uma tendência a sonorizar tudo. Os sistemas multicanais propiciaram um maior efeito de espacialidade, com as caixas de som envolvendo o espectador por todos os lados, criando ao mesmo tempo novas fontes sonoras e novas sensações de vazio. Com a tecnologia digital, além do aumento da intensidade sonora abriu-se a possibilidade de trabalhar com várias camadas de som, possibilitando reproduzir ambientes sonoros mais complexos. Nesse cenário, os sons ambientes e os ruídos foram ganhando cada vez mais espaço na construção sonora no cinema.

Em uma era de desconstrução do cinema e do surgimento de histórias novas ou remodeladas que trazem uma nova concepção espacial, estudar essas obras seria uma forma de identificar traços de um cinema contemporâneo e suas novas utilizações sonoras capazes de atingir o espectador de uma forma diferente do já consagrado Cinema Clássico. A tecnologia disponível nos últimos anos facilitou os processos tanto de captação como de pós-produção do material sonoro, dessa forma, o som se torna terreno fértil para a criação de diferentes níveis de realidade: entre, por exemplo, a música de acompanhamento convencional, que é *off*, e o diálogo sincronizado, que é *diegético*¹, enquanto que o quadro visual se situa quase sempre apenas num destes níveis de cada vez. No cinema, portanto, não existe um delimitador para o som, na mesma proporção que o quadro é para a imagem.

Nesse cenário, a ideia do som como algo determinado pela imagem pôde ser substituída pela hiper-realidade, que libertou o som da obrigatoriedade de ratificar a imagem podendo

¹ “Diegese é um conceito de narratologia, estudos literários, dramáticos e de cinema que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa.” retirado de: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/diegese/>> acessado 20/06/2016.

também contradizê-la ou acentuá-la. O cinema através do hiper-realismo sonoro amplifica “seus efeitos ilusionistas ao máximo, sua presença de real. (...) Trata-se de um registro sonoro que se apresenta como mais fiel à realidade do que a própria realidade (...) uma cópia mais que perfeita do original” (CAPELLER: 2008, 65-66). Assim, o som, principalmente através dos sistemas multicanais, pode ser utilizado tanto para recriar o som ambiente mais próximo da experiência cotidiana como ainda criar novas configurações sonoras.

Dessa forma, o trabalho objetiva uma análise dos conceitos que auxiliam a compreender como o som ajuda a construir a noção de espaço fílmico e como podemos identificar abordagens hiper-realistas em relação ao tratamento sonoro no cinema e como isso se apresenta no cinema brasileiro contemporâneo. O trabalho parte do princípio de que existe um hiper-realismo sonoro no cinema contemporâneo e que essa estética é utilizada justamente para criar efeitos de real na audiência. Essa tendência ao hiper-realismo pode ser identificada a partir de meados dos anos 1970, através das novas possibilidades de espacialização sonora com os sistemas multicanais e, posteriormente, o com o som digital. “O surgimento deste hiper-realismo cinematográfico está indissolavelmente ligado a um conjunto de inovações técnicas e estéticas no som dos filmes associada à idéia de *Sound Design* - o desenho ou concepção sonora de um filme.” (CAPELLER: 2008, 04).

Pretende-se portanto, identificar quando surgiu e buscar características de uma estética hiper-realista no tratamento sonoro, suas implicações na construção do espaço fílmico e como isso se dá na prática no trabalho do *sound designer* (desenhista de som). Entender as relações entre o homem e o som no seu cotidiano e as transformações ocorridas na paisagem sonora no início do século XX, o desenvolvimento tecnológico no cinema que propiciou o surgimento de uma estética hiper-realista, a experiência sonora no cinema e, por fim, analisar os filmes *O Som ao Redor* (2013), de Kleber Mendonça Filho e *Mar Negro* (2013), de Rodrigo Aragão, onde serão abordadas questões acerca do hiper-realismo sonoro, som dentro e fora de tela, presença dos ruídos, música e o conjunto do som com a *mise en scène*. Os filmes foram escolhidos como objeto desse estudo por suas diferentes maneiras de apresentar o espaço sonoro e pela identificação de uma estética hiper-realista no som, seja amplificando a experiência sonora cotidiana como em *O Som ao Redor* ou ainda criando uma realidade fantástica com monstros e zumbis como em *Mar Negro*, além de sua importância no cenário local onde foram produzidos e suas repercussões em um contexto mais amplo.

No segundo capítulo será feita uma revisão teórica com o objetivo de entender a experiência sonora cotidiana, a relação do homem e o som, a relação entre o uso dos ruídos no

cinema e as transformações ocorridas na paisagem sonora do século XX, traçar um paralelo entre o desenvolvimento tecnológico e o contexto histórico com o surgimento do *sound design* no cinema e como isso contribuiu para o desenvolvimento do hiper-realismo sonoro. Para isso, serão utilizados autores que estudaram o som presente no nosso dia a dia e suas relações e desdobramentos na sociedade, como o canadense Murray Schafer, que no livro *A Afinação do Mundo*, de 1977, traz um panorama da paisagem sonora até meados do século XX, dando destaque às importantes transformações ocorridas após a revolução industrial. Para trazer uma visão contemporânea sobre o assunto, Giuliano Obici que traz um amplo panorama sobre a questão da escuta e das relações entre o homem e o som além do pesquisador e artista sonoro Brandon LaBelle que trata da relação das pessoas com o espaço sonoro, e como essa relação resulta em territórios sonoros. Ele busca traçar os caminhos do som (*soundways*) da metrópole contemporânea, revelando uma topografia auditiva através das estruturas espaciais

Também nesse capítulo estudaremos as alterações ocorridas na comunicação humana, principalmente a partir século XIX, com o surgimento das imagens técnicas como a fotografia, a litografia e posteriormente o cinema afetaram e modificaram a percepção do homem moderno, através de autores como Ben Singer (2004) e Jonathan Crary (2004). Esses conceitos são importantes para compreendermos por que, com a volta da comunicação por imagens, o cinema se tornou uma das mais importantes formas de comunicação do século XX e até hoje mantém sua força na cultura mundial. Traz também um breve histórico do cinema com foco na parte sonora e como, e por fim o conceito de *sound design*, pois para compreendermos o que significa o hiper-realismo sonoro temos que entender o processo pelo qual o desenvolvimento das tecnologias propiciaram o surgimento do *sound design* e como isso influenciou no surgimento de uma estética hiper-realista e sua relação com a geração *New Hollywood*.

O capítulo três aborda aquilo que Hal Foster (2014) chamou de “retorno do real”, o conceito de realismo perceptivo e de hiper-realismo sonoro. O que mais nos interessa nesse “retorno do real”, é que ele representa também um retorno ao corpo, que significa um realismo que se expressa na experiência em si, através do contato do espectador com a obra. A realidade, é aquela que surge desse contato e não uma realidade externa e referencial, ou seja um realismo perceptivo. A busca por uma definição de hiper-realismo sonoro, partindo do entendimento de que o contato cotidiano com os ruídos que nos cercam é matéria-prima para a produção cinematográfica atual, assim esses ruídos passaram cada vez mais ter importância e funções narrativas cada vez maior. Compreender como essas relações entre o homem e o

som ao seu redor são construídas no cinema e como isso pode criar efeitos de real na audiência. Como se dá a construção do espaço sonoro no cinema e como um filme, mesmo não tendo a intenção de ser realista, pode criar sensações e efeitos reais. A partir disso traçar alguns caminhos para identificar essa abordagem nas análises dos filmes.

No capítulo quatro serão feitas as análises dos dois filmes escolhidos como objetos da pesquisa, *O Som ao Redor* (2012) e *Mar Negro* (2013). Serão abordadas as principais características referentes ao espaço sonoro nos filmes, com destaque à forma como os ruídos são utilizados e como seu uso implica para a narrativa e para a própria constituição de espaços sonoros. A análise feita em duas etapas, primeiramente, análise do funcionamento dos filmes como um todo, e no segundo momento, serão escolhidas cenas de cada obra para exemplificar os conceitos trabalhados, buscando compreender como são utilizados os artifícios sonoros e seus possíveis desdobramentos na audiência.

O Som ao Redor (2012), do pernambucano Kléber Mendonça Filho, traz consigo a amplificação da experiência sonora do cotidiano, intensificando os sons e construindo uma outra lógica de espacialidade. O filme nos convida a fazer parte do cotidiano dos personagens através de suas experiências sonoras, para isso, cria uma paisagem sonora que reflete o espaço urbano de um bairro de classe média do Recife, não no sentido tentar representar o espaço sonoro tal como se apresenta, mas adicionando outras camadas de ruídos para criação de tensões e sensações.

Mar Negro (2013), do capixaba Rodrigo Aragão, com objetivo identificar abordagens hiper-realistas no tratamento sonoro, com base nos conceitos dos capítulos anteriores. O filme é um exemplo onde o hiper-realismo sonoro é levado ao extremo, assim como em diversos filmes do gênero terror. O longa-metragem cria uma realidade fantástica que se afasta da nossa realidade cotidiana e, ao mesmo tempo, nos traz toda uma gama de sensações quase táteis.

Existem poucas pesquisas realizadas sobre o hiper-realismo sonoro, o que proporciona maior possibilidade de desenvolvimento do tema. O trabalho se insere no campo do *Sound Studies*, como é chamado internacionalmente o campo de estudos relativos aos sons, que cada vez mais ganha força, tanto em relação ao cinema como em outras áreas de estudo do som.

2. SOM, CINEMA E TECNOLOGIA

2.1 Paisagens e territórios sonoros

Som e espaço estão conectados, pois, para existir, o som necessita de um meio para se propagar. Através da sua propagação no ar, o som conecta a *fonte sonora*², o espaço e o ouvinte, e ao fazer isso o som traz consigo as marcas do ambiente através da sua reverberação pelo espaço. Um mesmo som pode se alterar dependendo do espaço onde é ouvido, pois cada local possui características acústicas específicas. O espaço aqui entendido como o local onde ocorre um *evento sonoro*³, não é necessariamente um espaço limitado geometricamente, mas pode ter várias concepções possíveis: social, conceitual, psicológico, representacional e acústico. O conjunto de *eventos sonoros* de uma região constituem sua *paisagem sonora*. O conceito de *Soundscape*, traduzido para o português como *paisagem sonora*, é cunhado pelo músico e pesquisador canadense Murray Schafer, um dos principais estudiosos dos ambientes acústicos e seus efeitos sobre o homem.

Em 1969, Schafer ajuda a criar o "*World Soundscape Project* – Projeto Paisagem Sonora Mundial na tentativa de unir arte e ciência para o desenvolvimento de uma interdisciplina chamada Projeto Acústico. Os objetivos eram: 1) realizar um estudo interdisciplinar a respeito de ambientes acústicos e seus efeitos sobre o homem; 2) modificar e melhorar o entorno sonoro; 3) educar estudantes, pesquisadores e público em geral; 4) publicar materiais que servissem de guia a estudos futuros" (OBICI: 2008, 39).

Reunindo as pesquisas desenvolvidas no *World Soundscape Project*, Schafer publicou o livro *A afinação do mundo* (1977), em que ele

busca traçar um panorama amplo a respeito da paisagem sonora até 1975. Recorre a textos consagrados da literatura universal para reconstituir ambientes sonoros do passado vasculhando escritos a respeito do mar, do vento e da chuva, com o intuito de desvendar características sonoras que passariam despercebidas. Aborda as transformações e os impactos da Revolução Industrial e Elétrica no ambiente sonoro. Estabelece elementos para análise da paisagem sonora. Apresenta um relato sobre os riscos auditivos gerados pelo aumento da intensidade na paisagem sonora, assim como leis de diferentes países que regulam os níveis de ruído. Discute possíveis soluções para a poluição sonora, pensando na melhoria da qualidade auditiva e sensibilidade estética das pessoas. Valoriza a criação e manutenção de paisagens sonoras agradáveis, belas e saudáveis para a sociedade, vislumbrando o surgimento de um novo profissional preocupado em estabelecer uma ecologia acústica dos

² "Qualquer objeto físico enquanto está emitindo som." (RODRÍGUEZ: 2006, 54)

³ De acordo com a definição de evento no dicionário, como "alguma coisa que ocorre em algum lugar e que dura um determinado lapso de tempo" - em outras palavras, implica um contexto." (SCHAFFER: 1997, 185)

espaços, capaz de projetar edifícios que sejam “politicamente corretos” em termos auditivos. A busca por uma sociedade sonora que preserve as condições auditivas adequadas, respeitando os limites de ruído, é assim que ele irá pensar o Projeto Paisagem Sonora Mundial, a busca de um ambiente acústico ideal (OBICI: 2008, 39).

A partir dos seus estudos, Schafer propõe a classificação dos sons em: *sons fundamentais* e *sinais* e *marcas sonoras*. Os *sons fundamentais* seriam aqueles que estão presentes constantemente, sendo assim, o fundo sonoro de determinado lugar. Podem ter origem na geografia e clima da paisagem: água, vento, pássaros, insetos e animais ou ainda, no caso das cidades, o som constante do tráfego de carros. Já os *sinais* são caracterizados por sons que são ouvidos conscientemente, que se destacam na percepção do ouvinte de forma mais notória do que os sons fundamentais. Em uma analogia com a pintura (figura/fundo), o som fundamental é o fundo enquanto o sinal é a figura. Já as *marcas sonoras* se referem a um som único ou que possua características que o tornem especial para a comunidade daquele local (SCHAFFER: 1997, 26-7).

Na história recente da humanidade, tanto os espaços como os sons ao nosso redor se modificaram significativamente. Antes da Revolução Industrial o som do martelo do ferreiro talvez fosse o som mais forte que uma só pessoa podia fazer (SCHAFFER: 1997, 92). Com a revolução industrial (século XVIII) e, posteriormente, com a revolução elétrica, conhecida também como segunda revolução industrial (século XIX), houve uma mudança significativa nos sons produzidos, principalmente nas cidades. O mundo moderno foi inundado com novos sons, o que resultou em um abafamento dos sons naturais. Dessa forma, máquinas, fábricas, carros, telefones, toca-discos e sirenes foram se tornando cada vez mais comuns no nosso dia a dia, sufocando ou substituindo outros sons que existiam antes. Segundo Schafer, houve uma mudança gradativa de uma paisagem sonora *hi-fi* para outra *lo-fi*⁴. A paisagem sonora *hi-fi* é aquela em que podemos identificar claramente os sons que a compõe, em razão do baixo nível de ruído ambiental; há perspectiva sonora, figura e fundo (SCHAFFER: 1997, 71). Já na *lo-fi* há uma superpopulação de sons, com isso, não podemos ter clareza dos sons que a compõe (SCHAFFER: 1997, 107). Como exemplo, pode-se dizer que o campo é *hi-fi* e a cidade é *lo-fi*; o mesmo ocorre entre a noite e o dia e entre os tempos antigos e os atuais.

Desde o início dos tempos, ruídos fortes evocavam temor e respeito, como se fossem a expressão do poder divino. Schafer chama esses sons de *Ruídos Sagrados*. Inicialmente presente nos sons naturais (trovão, vulcão, tempestades), esse poder foi transferido para os

⁴ "Hi-fi e lo-fi - alta fidelidade e baixa fidelidade" (SCHAFFER: 1997, 71)

sinos e os órgãos das igrejas e, posteriormente, na era das indústrias, esse poder ficou nas mãos dos industriais que foram liberados para produzir ruídos por meio das máquinas. Mais recentemente, esse poder também foi para as mãos do radialista e do aviador. "O que é importante perceber é que: ter o Ruído Sagrado não é, simplesmente, fazer o ruído mais forte; ao contrário, é uma questão de ter autoridade para poder fazê-lo sem censura. Onde quer que o Ruído seja imune à intervenção humana, ali se encontrará um centro de poder." (SCHAFER: 1997, 114).

Para Schafer as três invenções sonoras mais importantes da revolução elétrica foram o telefone, o rádio e o fonógrafo. Com a transmissão em tempo real através do telefone e do rádio, o som se desligou do seu ponto de origem no espaço e com o fonógrafo perdeu também sua ligação temporal. Com isso, o som foi separado de sua fonte natural e ganhou independência e existência amplificada (SCHAFER: 1997, 132-4). Esse descolamento entre o som e sua fonte original e sua transmissão ou reprodução eletroacústica foi chamado por Schafer de *esquizofonia*⁵. Esse conceito é fundamental para compreender as mudanças na paisagem sonora e, conseqüentemente, na relação do homem com os sons, pós revolução elétrica.

Depois da Segunda Guerra Mundial o gravador possibilitou o recorte, a montagem e a reinserção de qualquer *objeto sonoro*⁶ em novos contextos. Todas essas modificações nos levaram a um momento histórico onde o silêncio é cada vez mais raro. Com a popularização dos rádios transistorizados em meados da década de 1950 criou-se um fenômeno que Schafer chama de *muros sonoros*. A radiodifusão, com sua programação ininterrupta, "não mostra nuança ou fraseados. Ela não descansa. Não respira. Tornou-se um muro sonoro." (SCHAFER: 1997, 141).

Da "necessidade de pensar som e espaço para além da noção ecológica da paisagem sonora" surge o conceito de território sonoro (OBICI: 2008, 63). O som produz meios, mesmo antes de comunicar, de ser musical, de agradar ou de informar. Produzidos por todo tipo de equipamento sônico (carros, celulares, rádio...), esses meios nos atravessam e constituem territórios sonoros. Como exemplo, é possível citar situações cotidianas: o simples adormecer no ônibus ou no metrô, porque o som do motor, o banco, a situação nos leva a isso. Cria-se um estado de afeto, uma marca que nos faz dormir. Não somente isso, "um pensamento, a

⁵ "O prefixo grego *schizo* significa cortar, separar. E *phone* é a palavra grega para a voz." (SCHAFER: 1997, 133)

⁶ "Qualquer som que isolamos fisicamente ou com instrumentos conceituais, delimitando-o de forma precisa para que seja possível estudá-lo." (RODRÍGUEZ: 2006, 56)

transição de um afeto, um estado que se constitui (...). Os meios passam constantemente um pelo outro. Ao invés de evolução, dizemos que estão de passagem, criando pontes e túneis, deslizando uns nos outros. É nesse fluxo que se constitui o território, o próprio lugar de passagem.” (OBICI: 2008, 73)

Devido à natureza volátil do som, ele confere ao espaço flexibilidade e instabilidade. O som ignora os limites visual e material dos espaços, deslocando e substituindo as fronteiras entre dentro e fora, acima e abaixo. Para Edmund Carpenter e Marshall McLuhan, o espaço acústico cria-se no tempo, uma esfera sem limites pré-determinados, o espaço criado pelo som em si, não um espaço contendo algo. Não é como um espaço pictórico, cercado em uma caixa, mas é um espaço dinâmico, sempre em fluxo criando suas próprias dimensões a todo instante (LABELLE: 2010, XXII). Um território sonoro, não deve ser visto apenas como local ou *site*, mas principalmente como itinerário, pontos de partida e de chegada. Labelle define como movimentos entre diferentes forças. O som cria uma geografia relacional, que é emocional, contraditória, fluida e que estimula um conhecimento que se move para dentro e para fora do corpo (LABELLE: 2010, XXV).

Para entendermos o território podemos utilizar a casa como figura conceitual, que foi construída para manter afastadas do lado de fora as forças do caos (OBICI: 2008, 34). A experiência de chegar em casa nos conforta das demandas do mundo exterior. Tirar os sapatos, fazer um chá e sentar no sofá define a casa como um espaço tranquilo para silenciosos momentos de relaxamento (LABELLE: 2010, 48). É o lugar onde dormimos, ao cair na cama macia ouvindo os pequenos sons da noite. Claro que existem muitas variações dessa imagem de casa, no entanto permanece como um lugar próprio para a privacidade.

Casa se confunde com a ideia de um lugar de pertencimento, o retorno à casa recupera o locus de uma das primeiras experiências do ser. Mesmo com os movimentos da complexa mobilidade da sociedade contemporânea, a casa permanece como um núcleo estável e representa a expressão de valores compartilhados. O espaço doméstico é o ponto chave na geografia dos movimentos e energias da vida cotidiana. É um ponto fixo onde todo o restante parece circular, é o ponto de partida para o mundo e para onde se retorna regularmente (LABELLE: 2010, 48-9). A casa regula o fluxo e o refluxo das atividades de uma pessoa, é uma referência espacial importante a partir da qual outras perspectivas sobre o contato com o mundo se formam.

Para Bachelard, a casa é um “estado psíquico”, ou como na linguagem popular um “estado de espírito”. Como contraponto ao crescimento das metrópoles e da intensidade do trabalho moderno, a casa se torna o local para produções alternativas, um refúgio, um local para reestabelecer o equilíbrio emocional (LABELLE: 2010, 50). Podemos dizer que a casa funciona como um invólucro sonoro, nos mantendo a salvo e replicando uma aura protetora imaginária e primária, como uma volta ao útero (LABELLE: 2010, 52).

Uma canção, pelo estado que evoca, pode ser a casa. Não pelo sentido estético ou musical, mas sim pelo momento em que ela é convocada. “O instante em que somos tomados a murmurar, assoviar, cantar, batucar, mentalizar sonoridades, linhas melódicas, tímbricas, rítmicas ou de qualquer outra espécie.” (OBICI: 2008, 35). Ao evocar uma canção criamos o território (em casa) que nos protege das forças externas e com isso também surge algo fugaz, que se esvai para além dos limites de segurança. “A linha melódica pode se tornar linha de fuga.” (OBICI: 2008, 78). Outras formas de criar sonoridades e de delimitar território, além da vocalização, é quando ligamos o rádio, a TV, o *player* portátil (celular, ipod, etc.). Quando surge a necessidade de criar vocal ou mentalmente as linhas que formam o território, “este se cria por necessidade e urgência, como instinto de preservação e para afastar forças do caos.” (OBICI: 2008, 78).

Karin Bijsterveld constata a intensificação do ruído na casa moderna, e como isso literalmente estende as fronteiras do espaço doméstico. A partir do início do Século XX com a introdução de equipamentos tais como aspiradores de pó, enceradeiras, máquinas de costura, entre outros, o ambiente doméstico foi tomado por novas sonoridades. A expansão do espaço acústico doméstico trouxe novos tipos de contato com os vizinhos. Ao ligar o chuveiro o vizinho de repente invade o espaço sonoro do outro, criando novas formas de conectividade (LABELLE: 2010, 52). A introdução dos equipamentos eletrônicos como gramofone, rádio e a televisão teve papel fundamental na reconfiguração sonora, não só na casa, mas também estimulou uma série ações no sentido de criação de políticas de controle de ruídos.

Um novo tipo de som surgiu com a proliferação das máquinas, um som contínuo como se fosse um eterno fundo sonoro nas grandes cidades, seja o som dos automóveis, do compressor frigorífico da padaria ao lado, do motor da geladeira, do ar condicionado ou de um ventilador ligado. Esses sons, por serem ininterruptos, após ouvi-los por algum tempo eles se diluem em nossa percepção, sua presença só é percebida caso o ruído pare por algum motivo, ou se houver alguma alteração perceptiva. Como exemplo um ventilador que para de funcionar devido à uma queda na energia, o som que antes estava em segundo plano, percebido

inconscientemente como um mantra maquínico, a partir da sua ausência sua presença volta a ser percebida. “Entre ligado/desligado, o tempo se difere, um fluxo sonoro se encerra para surgir outro estado subjetivo. Quem nunca teve a sensação de alívio diante do som intenso de motor que cessa? (...) Um *código-som* como o do ventilador tende a permanecer estático sem pedir nossa atenção.” (OBICI: 2008, 63-4). Mas quando ocorre uma modificação de estado que surge a partir da quebra do fluxo, como quando o motor é desligado, algo nos chama a atenção.

O ruído pode ser considerado como o som que não produz variações suficientes para serem percebidas pelo ouvido, o que não significa que as variações não ocorram. A chuva ou o mar por exemplo produzem tantas variações em tão pouco tempo que não conseguimos distingui-las. “Dizemos, então, que há no ruído um excesso de ritmo, tamanha velocidade de diferenciação que oblitera as singularidades.” (OBICI: 2008, 67).

Em contraponto no silêncio essa variação é diminuída a quase zero e é percebida também como indivisível. A produção do diferente existe em ambos, de um lado a velocidade dessa produção é quase nula, já no outro apresenta uma velocidade infinita. “Ambos parecem estáticos e nos dão a impressão de formar uma unidade totalizante, mas ambos são $n - 1$: o todo (n) sendo destituído daquilo que o difere como unidade (1). Podemos dizer que ruído e silêncio expressam algo da diferença em estado bruto de atualização.” (OBICI: 2008, 67).

No silêncio há uma desaceleração da sua existência virtual, por isso há muito mais presente do que futuro, e o percebemos como estático por não produzir ritmos de fácil distinção. Já no ruído a percepção entra em contato com uma matéria virtual grande, a ponto de existir mais no futuro que no presente. “Mas isso funciona como um jogo dinâmico, pois em ambos existem processos de atualização. O ritmo consiste nesse vai-e-vem, que torna possível e distinguível a diferença.” (OBICI: 2008, 68).

A questão dos ruídos na arte foi tratada pioneiramente por Luigi Russolo. Ligado ao movimento Futurista. Em 1913 Russolo escreve o manifesto *L'Arte dei Rumori* (A arte do ruído), e "inventou uma orquestra de ruídos, formada por objetos que zumbiam e uivavam e outras quinquilharias, calculadas para introduzir o homem moderno no potencial musical do novo mundo que surgia" (SCHAFER: 1997, 161).

Na Antiguidade, a vida era apenas silêncio. O ruído não nasceu antes do século XIX, com o advento da máquina. Hoje o ruído reina supremo sobre a sensibilidade humana... Na atmosfera triturante das grandes cidades, bem como nos antes silenciosos ambientes rurais, as máquinas criam hoje um tal número

de ruídos variados que o som puro, com sua pequenez e monotonia, não consegue despertar qualquer emoção (SCHAFFER: 1997, 161).

Com Russolo e seus experimentos surge uma mudança na história da percepção auditiva, a inversão entre figura e fundo, arte e lixo, como fez nas artes visuais Marcel Duchamp na mesma época com o seu urinol (SCHAFFER: 1997, 161). Mas foi com Pierre Schaeffer e a música concreta, no final da década de 1940, que foi possível a inserção de sons do ambiente, por meio de gravações, em uma composição (SCHAFFER: 1997, 162). Não podemos deixar de citar ainda o trabalho de John Cage, que tem “papel fundamental na dessacralização do fazer musical e na redefinição dos tradicionais papéis de compositor, intérprete e ouvinte, na medida em que desenvolve uma concepção experimental e processual da música, inédita até então” (CAMPESATO: 2007, 43). Esse processo culminou com a diluição dos limites entre a criação musical e os sons do ambiente e posteriormente na diluição dos limites entre a música e outras artes.

A relação entre o homem, o espaço e o som tem uma importância enorme tanto no dia a dia das pessoas como nas produções artísticas. O resultado a longo prazo das grandes modificações ocorridas na paisagem sonora no século XX ainda não pode ser compreendido por completo, mas suas consequências podem ser notadas, como a quase extinção do silêncio e a criação de leis que regulam a emissão de ruídos para tentar controlar a proliferação exagerada de sons. A preocupação com essas questões é relativamente nova e ainda carecem de muitos estudos, mas é fato que o homem modifica e é modificado pelos sons que o cerca. O cinema, assim como a música e a arte sonora talvez possam ser vistos como uma tentativa de restabelecer a nossa relação com o sonoro, uma tentativa de nos reconectar aos sons que estão silenciados pela profusão de ruídos na contemporaneidade, nos reeducando a ouvir.

2.2 Cinema, modernidade e tecnologia

A comunicação humana através de sons e imagens remonta à pré-história. Não havia meios de registro do som, porém, as imagens - que receberam o nome de pinturas rupestres - são estudadas até hoje a fim de mapear esse passado. O homem se desenvolveu e, junto a ele, as formas de comunicação. No decorrer de milênios, alguns sons e imagens (ou signos) foram adquirindo a qualidade de símbolos⁷, ou seja, foram sendo simplificados até seus significados existirem somente através da convenção criada, e não mais pela semelhança com o objeto representado. Surgem então os códigos, que, de acordo com Flusser (2007, 130), são um

⁷ “O símbolo depende de uma convenção ou hábito. O símbolo em relação ao seu Objeto Imediato, é signo de lei.” (PLAZA: 1987, 22).

sistema de símbolos que têm como objetivo possibilitar a comunicação entre homens. Como exemplos de sistemas de símbolos, podem ser citados os primeiros escritos cuneiformes, os hieróglifos, ideogramas, o alfabeto e todo o sistema da linguagem verbal-escrita que existe hoje.

Dessa forma, as imagens e o pensamento em superfície foram sendo substituídos pelas palavras e o pensamento em linha, principalmente após a invenção da imprensa - que se deu por volta de 1436. Com esse processo, a “consciência histórica (linear) do homem ocidental se tornou o clima de nossa civilização” (FLUSSER: 2007, 103). O que começa a ocorrer mais recentemente é uma volta ao pensamento por imagens, que fica mais expressivo partir da segunda metade do século XIX. A invenção da litografia, fotografia e posteriormente do cinema possibilitaram não somente a reprodução em série, mas também a criação diária de novas imagens (BENJAMIN: 1985, 6). É importante, para o nosso estudo, lembrar que essas novas imagens são acompanhadas também por novos sons, como pontua Morin: “Quando surge o cinema o homem havia passado também pela Revolução Industrial que despeja na biosfera um novo repertório sonoro” (MORIN: 1989, 11).

Assim, no início do século XX, a imagem como meio de comunicação de massa ganha força e se multiplica pelas cidades. O meio urbano passa a ser inundado com imagens⁸ nos seus variados formatos (como a publicidade, por exemplo), gerando transformações gigantescas no cotidiano do homem urbano e em sua percepção e relação com o mundo. A revolução técnico-industrial pela qual o mundo passou, permitiu o surgimento de máquinas para a produção de sons e imagens. A partir disso, o artista não mais utiliza as mãos que nesse processo passa a ser substituído pelo uso do aparelho (fotográfico, cinematográfico, fonográfico). Dessa forma, a produção de imagens passa da mão sobre a superfície para o olho sobre a objetiva, como observa Walter Benjamin (1985, 25) ao estudar o surgimento das imagens técnicas, no início dessa revolução imagética. Tal argumento é atualizado quando Flusser afirma que o conceito de imagens técnicas “trata-se de imagem produzida por aparelhos. Aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez é texto científico aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos” (FLUSSER: 1985, 10). O mesmo ocorreu com o som: a partir dos equipamentos de transmissão e reprodução sonoras, o

⁸ Segundo Flusser, é possível definir imagens como “superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação” (FLUSSER: 1985, 5).

som foi separado de sua fonte original e pôde ser manipulado e reproduzido de maneira semelhante ao que estava ocorrendo com as imagens.

Podemos, segundo Ben Singer (2004), identificar quatro principais ideias relacionadas ao termo modernidade. Pelo aspecto político e moral há uma ausência ideológica, em “um mundo pós-feudal e pós-sagrado no qual todas as normas e valores estão sujeitos ao questionamento” (SINGER: 2004, 95). O surgimento de uma racionalidade instrumental, no campo cognitivo, que servia como referencial por meio da qual o mundo era percebido e construído. Pelo aspecto socioeconômico que indica as mudanças tecnológicas e sociais ocorridas nos últimos dois séculos, principalmente a industrialização, a urbanização e o crescimento rápido da população, que atingiu seu ponto crítico no final do século XIX. O quarto e último conceito de modernidade tem como fundamento as teorias sociais de Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin, o autor chama de concepção neurológica da modernidade. Eles focaram seus estudos nos efeitos dessa transformação no homem moderno, e como isso implicou na mudança da estrutura da experiência cotidiana, caracterizada pelos “choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno.” (SINGER: 2004, 95).

Para Jonathan Crary (2004) essas modificações do ambiente urbano causaram uma contínua crise da atenção no homem moderno. O capitalismo ao introduzir novos produtos, estímulos e fluxos de informações impulsionou a atenção e a distração a novos limites e limiares. O problema da atenção está ligado à história da visualidade, a partir do fim da década de 1870 como consequência de uma “crise generalizada no *status* do sujeito perceptivo”. Os modelos clássicos de visão pressupunham um sujeito estável e pontual, com a mudança desse paradigma, a atenção se tornou em um campo aberto utilizada para descrever como mundo se apresentava para o sujeito. Os estudos acerca da atenção pretendiam racionalizar o que foi percebido posteriormente algo irracionalizável (CRARY: 2004, 68-71).

Os estudos feitos na época mostraram que a experiência perceptiva era instável, dispersiva, passando por mudanças contínuas. O que inicialmente parecia estar ligada à uma percepção fixa e à apreensão da presença se mostrou posteriormente “relacionada à duração e ao fluxo, nos quais os objetos e sensações tinham uma existência mutante, provisória.” (CRARY: 2004, 73)

Esse ambiente urbano, era muito mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador que os períodos anteriores da história. Tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, vitrines e anúncios provocaram naquele indivíduo uma “nova intensidade de estimulação sensorial.”

Com as novas formas de transporte, os horários característicos do capitalismo moderno e a velocidade acelerada da linha de montagem, o ritmo de vida também ficou mais acelerado (SINGER: 2004, 96). Michael Davis em 1910 criou o termo hiperestímulo para descrever esse novo ambiente urbano (SINGER: 2004, 98).

Na imprensa ilustrada desse período parece existir uma mistura entre a nostalgia de um tempo mais tranquilo e uma fascinação pelo grotesco e pelo extremo. Essas imagens ao mesmo tempo em que faziam a crítica social em relação à essas mudanças da sociedade moderna, essas imagens faziam parte desse fenômeno do hiperestímulo. Isso também pode ser visto nos entretenimentos comerciais que passaram cada vez mais a ter ênfase no espetáculo, no sensacionalismo e na surpresa. “A modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais.” (SINGER: 2004, 112).

Mesmo antes da invenção real do cinema em 1890, no entanto, fica claro que as condições da percepção humana estavam sendo remontadas em novos componentes. (...) O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento instável (...). Trata-se de um sujeito competente tanto para ser um consumidor quanto um agente na síntese de uma diversidade próspera de “efeitos de realidade”, um sujeito que irá se tornar objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo no século XX. (CRARY: 2004, 90).

O cinema, como fruto dessa época, seguiu esta tendência de sensações vívidas e intensas. As temáticas e a forma desses primeiros filmes estavam ligadas à uma estética do espanto. Tom Gunning chama de “cinema de atrações”, termo que utiliza para caracterizar filmes produzidos até 1906, portanto, antes da integração narrativa e que eram focados no espetáculo. Esses filmes eram caracterizados por utilizar “todas as formas de perigo físico e espetáculo sensacional em explosões, colisões, engenhocas de tortura, encenações elaboradas de lutas, perseguições e resgates no último minuto.” (SINGER: 2004, 114). Esse cinema de atrações utilizava, o que pode ser chamado de um regime de mostraçõ. Para André Gaudreault “existem dois modos de comunicação de um relato: a mostraçõ e a narraçõ. (...) No cinema, a mostraçõ está ligada à encenaçõ e apresentaçõ de eventos dentro de cada plano (filmagem); já a narraçõ está ligada à manipulaçõ de diversos planos, com o objetivo de contar uma história (montagem).” (COSTA, FLÁVIA C.: 2006, 24)

O período do primeiro cinema pode ser dividido em duas fases. A primeira corresponde ao domínio do "cinema de atrações" e vai dos primórdios, em 1894, até 1906-1907, quando se inicia a expansão dos nickelodeons e o aumento da demanda por filmes de ficção. A segunda vai de 1906 até 1913-1915 e é o que se chama de "período de transição", quando os filmes passam

gradualmente a se estruturar como um quebra-cabeça narrativo, que o espectador tem de montar baseado em convenções exclusivamente cinematográficas. É o período em que a atividade se organiza em moldes industriais. Há interseções e sobreposições entre o cinema de atrações e o período de transição, uma vez que as transformações então ocorridas não eram homogêneas nem abruptas. (COSTA, FLÁVIA C.: 2006, 25)

Entre 1906 até 1915, “Durante o período de transição, as empresas européias dominaram o mercado internacional. A indústria francesa era a maior do mundo e seus filmes eram os mais vistos.” (COSTA, FLÁVIA C.: 2006, 38) Com a Primeira Guerra Mundial, a produção europeia de filmes foi reduzida drasticamente. Para suprir a demanda do mercado europeu, a solução foi a importação de filmes americanos. Por esse motivo, a partir desse momento os Estados Unidos passaram a ser os maiores distribuidores de filmes do mundo. Após contato com o cinema americano - através dos filmes de David W. Griffith, Thomas H. Ince, Cecil B. DeMille e Charles Chaplin, entre outros -, os franceses perceberam novas possibilidades para explorar o cinema, que até então era considerado apenas um entretenimento popular (MARTINS: 2006, 89-90).

No pós-guerra, a França retoma sua produção cinematográfica e surge uma vanguarda que vai explorar as potencialidades visuais do cinema. É quando o poeta, dramaturgo e crítico de teatro Louis Delluc, ao qual se uniriam o escritor Marcel L'Herbier, o também poeta Jean Epstein e os cineastas Abel Gance e Germaine Dulac, forma a escola impressionista francesa. Aproveitando a evolução técnica da câmera, seus filmes apresentam variados tipos de experimentações, tais como sobreimpressões, deformações ópticas e planos subjetivos (MARTINS: 2006, 91).

Conhecidos também como “Primeira Onda”, os impressionistas revelam em seus trabalhos o início de um cinema autoral. Os cineastas que assinavam também os roteiros lutavam pelo reconhecimento do diretor-autor e seu papel criador. Entre 1918 e 1929 produziram não somente filmes, mas também tiveram uma grande produção teórica e crítica (MARTINS: 2006, 92-3). Os filmes possuem um caráter revolucionário para a linguagem cinematográfica e, como cita Fernanda Martins, “em seus escritos, Louis Delluc e o poeta italiano radicado na França, Ricciotto Canudo, também crítico de arte, defendiam os filmes que se distanciavam das simples exposições de cartões-postais ou de álbuns fotográficos.” (MARTINS: 2006, 91). Canudo, considerado o fundador da teoria cinematográfica, escreve, em 1922, o *Manifesto das sete artes*, onde coloca o cinema como a sétima arte e o define como a junção das artes do tempo e as do espaço, uma “arte plástica em movimento”

(MARTINS: 2006, 96). O impressionismo no cinema é um movimento fundamental para a consolidação do cinema enquanto arte e para o desenvolvimento da teoria e da crítica cinematográfica.

Durante seus primeiros 30 anos, o cinema foi mudo (sem palavras e sem sons reproduzidos sincronicamente com o filme), mas sempre foi audiovisual, pois as imagens evocam sons - mesmo que não os ouça, o público os imagina baseado em experiências anteriores, além, é claro, da utilização da música ao vivo nas exhibições, inclusive com peças compostas especificamente para esse fim (AUMONT: 1995, 45).

A expansão comercial do cinema americano após primeira guerra propiciou o investimento nos primeiros sistemas de audio sincronizados com as imagens. Thomas Edison um dos inventores do cinema sonoro criou um sistema chamado de *Kinetophone* em 1895 (ALVAREZ: 2007, 11-12). Mas foi somente em 1927 com a possibilidade de amplificação elétrica dos auto-falantes que foi possível a utilização do som nas salas de cinema em escala comercial. O primeiro formato de áudio a ser utilizado foi a monofonia⁹, isso quer dizer que é um sistema que utiliza somente um canal de som, onde coexistem todos os sons do filme (ALVAREZ: 2007, 15). Durante esse período pelo menos três diferentes tecnologias foram criadas para atender à demanda do filme sonoro, *Vitaphone*, o *Movietone* e o *Photophone*.

Nos Estados Unidos é lançado em 1927 o primeiro filme sonoro (falado), intitulado “O cantor de Jazz”, que utilizava o sistema *Vitaphone*. O filme apresentava diversos problemas técnicos em relação ao som, que vão desde a captação, até a montagem e exibição. Esses problemas são inerentes ao período, mas fizeram com que a montagem das imagens ficasse em segundo plano e, como consequência, grandes avanços obtidos no período do cinema mudo foram deixados de lado, pois sempre que havia uma cena com dialogo ou fala ela não podia ser cortada (editada) para que não perdesse o sincronismo (DACYNGER: 2007, 40).

Apesar dos primeiros testes para transmissão e gravação de mais de um sinal de áudio simultâneos tenham iniciado no final da década de vinte, é somente em 1940 que se consolidou no cinema com a utilização de sistemas estereofônicos¹⁰ (ALVAREZ: 2007, 25). A utilização da estereofonia possibilitou a distribuição do som em diferentes auto-falantes no espaço da sala de cinema, como consequência maiores possibilidades criação sonora. Com os avanços tecnológicos, as técnicas sonoras também foram aperfeiçoadas, fazendo com que em

⁹ O termo monofonia vem da junção de duas palavras, a palavra mono que quer dizer único ou um e a palavra fono que quer dizer som. (ALVAREZ: 2007, 15)

¹⁰ Estereofonia significa a emissão de áudio por dois ou mais canais, este no intento de fazer uma representação da nossa percepção da natureza, pois nós ouvimos de diversas direções através de dois aparelhos auditivos. (ALVAREZ: 2007, 25)

meados do século XX já existisse uma cadeia produtiva onde o filme falado (sonoro) podia ser feito sem tantas limitações.

Nos anos 70 é surge o *Nagra*, o primeiro gravador de áudio portátil, eliminando, literalmente, um caminhão de equipamentos que antes era necessário. Essa evolução tecnológica em conjunto com uma nova geração de realizadores mudou o modo como o som era usado nos filmes, não somente na parte técnica como também nas experimentações estéticas, montagem e de design, fazendo surgir os *sound-conscious films* algo como “filmes com consciência sonora” (WHITTINGTON: 2007, 18).

Outro fator importante que contribuiu diretamente para essa liberdade que os diretores tiveram para produzir seus filmes com esse tipo de experimentação foi o colapso do sistema do cinema hollywoodiano. Em 1949 a suprema corte americana condenou a Paramount pela lei antitruste na qual ela foi acusada de monopólio. Esse episódio ficou conhecido como “Caso Paramount”, após isso os maiores estúdios americanos foram obrigados a se desfazer de suas salas de cinema, parar com práticas de vendas casadas e outras práticas consideradas ilegais. Após essa crise, nos anos 1960, os estúdios começaram a ser comprados por grandes conglomerados internacionais, o antigo sistema dos estúdios foi sendo fragmentado. Os estúdios se tornaram principalmente financiadores e distribuidores, tratando o cinema mais como um negócio do que como uma indústria. Como resultado os filmes passaram a não ser mais produzidos inteiramente sob a batuta de um grande estúdio, em vez disso surgiram produtoras independentes. Isso afetou diretamente a pós-produção sonora dos filmes, que foi direcionada totalmente para estúdios independentes. A produção e pós-produção dos sons se tornou uma área altamente competitiva. Além disso as novas tecnologias de som foram utilizados como estratégia de marketing para atrair os espectadores, após uma grande queda das bilheterias nesse período. (WHITTINGTON: 2007, 27-30)

Em 1975 foi entra em funcionamento o sistema *Dolby Stereo* que possuía um sistema de redutor de ruídos de gravação magnética chamado Dolby A-NR. Além disso esse sistema possuía duas vias óticas no mesmo espaço da tradicional banda monofônica, essas duas vias eram codificadas no sistema Matrix48, que na reprodução através de um decodificador reproduz quatro canais reais. Os canais esquerdo e direito direcionados aos respectivos auto-falantes atrás da tela, o canal central, que tinha uma redução do ganho para facilitar a sua separação, era retirado da soma dos canais esquerdo e direito e enviado ao canal central atrás da tela, por fim o canal *surround* posicionado atrás dos espectadores era uma soma dos canais direito e esquerdo (ALVAREZ: 2007, 31-2).

Com esse sistema a *Dolby* codificou 4 canais em duas pistas óticas e se tornou o novo padrão sonoro para o cinema americano. Teve uma grande aceitação devido ao baixo custo de implementação do sistema, ou seja, melhor qualidade sonora e menor custo em relação às outras tecnologias estereofônicas da época. Mas foi em 1977 com o lançamento do filme *Star Wars* (EUA, 1977) que ocorreu uma grande revolução, que ao explorar as potencialidades da estereofonia, e transformou a linguagem do gênero de ficção-científica, e talvez do cinema como um todo. (ALVAREZ: 2007, 32).

É nesse período que uma nova geração de diretores norte-americanos começa a explorar essas potencialidades do som no cinema. Apesar do conceito de *sound design* poder ser identificado desde o filme *THX 1138* (1971) de George Lucas, onde Walter Murch aparece como editor de som, o termo só aparece nos créditos pela primeira vez no filme do diretor Francis Coppola, *Apocalypse Now* (1979). Murch, responsável também pelo som desse filme, cunhou o conceito e elevou o som de uma área estritamente técnica para um nível artístico. O uso do termo *sound design* foi inicialmente contestado, mas essa expansão de significado foi importante para mostrar que o som não era somente um acompanhamento técnico da imagem, mas que influencia diretamente no significado da cena (ou do filme). O *sound designer* é responsável não só por um áudio de boa qualidade, mas também por todo conceito sonoro, desde a divisão espacial do som até a criação de efeitos sonoros específicos (WHITTINGTON: 2007, 21-26.).

Em *Batman o Retorno* (EUA, 1992), dirigido por Tim Burton, foi lançado um novo sistema o *Dolby Stereo Digital*. Nesse sistema os bits de som são impressos entre os buracos da perfuração da película, e depois de decodificado reproduz 6 canais de áudio, sendo eles um canal esquerdo e outro direito atrás da tela, um canal central atrás da tela, um canal direito e outro esquerdo surround e um canal para informação subgrave. Além disso esse sistema possui uma banda analógica de segurança caso houvesse algum problema na leitura do digital (ALVAREZ: 2007, 40-41). Podemos enxergar essa “evolução tecnológica do som cinematográfico (uma evolução técnica) como parte da evolução da linguagem do cinema. Esta evolução tecnológica não modificou a essência do cinema, apenas o seu estilo de linguagem.” (ALVAREZ: 2007, 50).

O som não mais está atrelado a uma ancoragem em uma posição espacial física, tornando-se assim uma nuvem móvel ou uma capa invisível com a qual nos envolvemos, de modo a proteger-nos das demandas (acústicas) de um ambiente barulhento. A experiência contemporânea da mobilidade urbana encontra, assim, sua expressão numa paisagem sonora móvel que sacode a

ligação entre espaço (circundante), sujeito (confinado) e tecnologia (externa). (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 132)¹¹

No contexto contemporâneo o espaço sonoro está cada vez mais móvel, fluido e instável. De um lado a combinação de som e imagem estabilizando nosso equilíbrio e centralizando nossa visão na geometria do espaço perspectivo, de outro som e imagem tornaram-se móveis e portáteis nos aparelhos eletrônicos. Graças ao som surround os sons no cinema ganham consistência espacial em três dimensões. O som preenche o espaço com suas ondas, e seu significado é percebido em sua relação com a imagem, mesmo quando esse som vem de outro lugar na sala de cinema. A crescente utilização na nossa vida cotidiana de tecnologias de som portáteis como tocadores de mp3 e celulares, cria uma nova incerteza nesse contexto, como estão inseridos os corpos a partir de agora nesse espaço sonoro? O som pode ser “líquido” e “transitório” como também “espesso” e “moldável”, o que garante à imagem uma nova sensação de peso, densidade, detalhe e escala. Através do som o mundo dos objetos nos invade de maneiras surpreendentes. Com as qualidades de “viscosidade” e “velcro” esse novo som tecnológico, pode se conectar a percepções materiais, mas também a informações semânticas. O som, apesar de sempre trazer consigo uma referencialidade, também é transitório, inconstante, volátil e multi-direcional de maneira que pode se conectar ou se desconectar de imagens e sentidos. (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 148)

Com a característica de uma arte que nasceu híbrida, o cinema foi o embrião dos fenômenos que vivemos na contemporaneidade, onde a característica de hibridismo e de interação de linguagens se espalha e percorre todos os campos artísticos. Devido ao avanço da tecnologia e das modificações do espaço sonoro não é por acaso que no cinema esse é o período em que ao absorver essas novas maneiras de tratar o sonoro na sociedade e nas artes, surge a partir daí uma tendência de modificação no tratamento sonoro dos filmes, ganhando uma importância cada vez maior no universo cinematográfico, principalmente depois que Walter Murch, durante seu trabalho no filme *Apocalypse Now* (1979) cria o conceito de *sound design*, consolidando um novo momento no que diz respeito à pós-produção do som no cinema.

¹¹ Tradução nossa. No original: “Sound no longer implies an anchoring in a fixed spatial position, but becomes rather a mobile cloud or an invisible cloak that we can wrap ourselves into, in order to protect us from the (acoustic) demands of a noisy environment. Contemporary urban mobile experience and its expression a mobile soundscape that shakes up the connection between (surrounding) space, (confining) subject and (external) technology.”

2.3 Sound Design e a geração *New Hollywood*

Para William Whittington existem quatro possíveis definições para o conceito de Sound Design. A primeira definição é mais simples é a de criação de efeitos sonoros específicos. A segunda aplicação do termo está relacionada à criação do conceito geral da parte sonora do filme. O sound designer trabalha juntamente com o diretor ou produtor para definir um plano geral para o som de um filme, essa abordagem requer o prévio mapeamento das necessidades sonoras de um filme e as relações entre diálogo, música e efeitos. A terceira aplicação do conceito está ligada à distribuição do som no espaço da sala de cinema através dos sistemas multicanal, essa foi a definição que Walter Murch imaginou quando criou o termo. Esse aspecto multidimensional da posição dos sons, permite o uso localizado de efeitos e música, evitando assim que um som mascare ou anule outro, além de propiciar um novo senso de imersão aos espectadores. O quarto e último sentido associado ao conceito de sound design, é relativo à sua função como um modelo e método de análise crítica, onde sound design é usado como um modelo conceitual que foca sua atenção nas relações imagem-som, planejamento e construção sonora e ainda na distribuição do som no sistema multicanal (WHITTINGTON: 2007, 2-3).

Para seu estudo Whittington adota um modelo de sound design que engloba as três primeiras definições do termo, em resumo representa o planejamento da trilha sonora de um filme e os significados que resulta da sua distribuição no espaço de exibição. Nesse modelo inclui ainda uma observação rigorosa da ideologia, das práticas de produção e da tecnologia envolvida na criação e exibição de um filme (WHITTINGTON: 2007, 3).

Tomlinson Holman, em seu livro *Sound for Film and Television* (2002), diz que sound design é colocar o som certo, no lugar certo e na hora certa, com o equipamento disponível (HOLMAN apud WHITTINGTON: 2007, 31). O “som certo”¹² depende de fatores como os padrões adotados anteriormente na história do cinema, escolhas estéticas do diretor, necessidades da narrativa e a perspectiva sonora. O “lugar certo”¹³ e a “hora certa”¹⁴ se referem às convenções de edição som-imagem, bem como o trabalho prático de mixagem e o espaço de exibição do filme. O “equipamento disponível”¹⁵ está ligado à fatores técnicos e econômicos (WHITTINGTON: 2007, 26-7).

¹² Grifo do autor

¹³ Grifo do autor

¹⁴ Grifo do autor

¹⁵ Grifo do autor

Entre 1960 e 1975, cineastas começaram a experimentar outras relações entre imagem-som que podem ser encontradas em filmes como *Psycho* (1960), *2001: A Space Odyssey* (1968), *The Graduate* (1967), *Bonnie and Clyde* (1967) entre outros. Utilizando uma abordagem que desafiava os modelos tradicionais de realismo ou naturalismo, buscavam uma estética que tende ao artifício, experimentações formais e auto-referenciais (WHITTINGTON: 2007, 57).

O sound design distribuído dentro da sala de cinema cria um novo tipo de espaço, que consequentemente traz um novo tipo de espetáculo sonoro. O som multicanal, mais do que qualquer outro avanço tecnológico nessa área, alterou o modo de leitura e também as expectativas do público em relação ao cinema contemporâneo de Hollywood, principalmente nos chamados *blockbusters*. Como resultado o sound design se tornou também um imperativo da indústria do entretenimento e uma ferramenta de marketing, influenciando não somente lançamentos no cinema, mas também em DVD e na produção de videogames (WHITTINGTON: 2007, 03).

Com as novas tecnologias, sound designers como Walter Murch (*THX 1138*, *The Conversation* e *Apocalypse Now*) e Ben Burtt (série *Star Wars*), puderam combinar pela primeira vez as funções de captação de som, edição e mixagem para experimentos sonoros como nunca tinha sido feito antes. Como resultado essas construções sonoras se tornaram mais complexas ampliando sua capacidade de criar sentido (WHITTINGTON: 2007, 02).

Essa nova geração de diretores de Hollywood como Francis Ford Coppola, George Lucas, Steven Spielberg, Martin Scorsese, William Friedkin, John Carpenter, além de outros, abraçaram a ideia do cinema de autor. Inspirados pela *Nouvelle Vague* francesa e seus diretores como Godard e Truffaut eles passaram a controlar todas as etapas da produção do filme, desde a filmagem até a finalização de som. Lucas em seu filme *THX 1138* (1971) alugou uma casa onde foi montado o equipamento para a pós-produção do filme onde ele e Murch podiam revezar turnos de trabalho e ainda poder discutir sobre o filme durante o jantar, por exemplo (WHITTINGTON: 2007, 59).

O contato de cineastas americanos como Lucas e Murch com o trabalho dos franceses da *Nouvelle Vague*, fez com que eles repensassem o cinema hollywoodiano em um contexto de gênero. Como resultado filmes de ficção científica como *THX 1138* (1971) acabaram combinando variadas técnicas de edição e gravação para criar metáforas sonoras que desafiaram os tradicionais códigos de naturalismo e modificaram a percepção acerca da

produção de filmes. Entenderam que o som pode mais do que capturar uma realidade cinematográfica, pode criar uma nova realidade (WHITTINGTON: 2007, 68).

Essa nova forma de fazer cinema modificou, tanto a edição de imagens, como a edição de som e trouxe consigo duas diferentes influências: os processos tradicionais do cinema de Hollywood juntamente com os experimentos de estilo da *Nouvelle Vague* e do movimento internacional de cinema de arte. A partir disso surgiram novas maneiras de construção imagem-som, com novas perspectivas e percepções e consequentemente necessitando de novas estratégias de leitura para os espectadores. Embora o funcionamento desses experimentos tenham variado, eles serviram para expor novas possibilidades. Além da criação de mundos alternativos, a criação de alternativas para a construção da linguagem cinematográfica, principalmente no que diz respeito ao som. “Dos fragmentos do passado com as interferências do presente, os sons do futuro são agora audíveis”¹⁶ (WHITTINGTON: 2007, 74).

Para George Lucas se você realmente quer um resultado criativo e experimental, tem que trabalhar fora do sistema. Para Murch autonomia e flexibilidade possibilitaram que ele pudesse trabalhar o som de uma forma sem precedentes, em que o som é tratado como um trabalho manual de arte. Circulando entre as funções de captação, edição e mixagem do som Murch criou montagens únicas para os filmes. (WHITTINGTON: 2007, 55)

Em *Star Wars* (1977) Ben Burt teve um ano para criar os sons para o universo do filme. George Lucas entregou para Burt um gravador Nagra e um microfone e pediu para que ele coletasse todos os sons interessantes que ele encontrasse. Antes disso os grandes estúdios contavam com bancos de som já previamente gravados e que eram utilizados em vários filmes criando uma padronização sonora, que não contribuía para uma utilização mais experimental do som. Essa nova abordagem modificou completamente o modo como o som era tratado no cinema de Hollywood. Essa nova era do cinema *blockbuster* de Hollywood começou com *Tubarão* (*Jaws*, 1975), onde a tendência à uma montagem sonora experimental seguiu para um modelo de sound design. Apesar da influência da *Nouvelle Vague* e do cinema de arte europeu, esses diretores não produziram um cinema pessoal que talvez tivesse um público

¹⁶ Tradução nossa

restrito, em vez disso criaram um “novo” cinema baseado em narrativas *high concept*¹⁷, experimentações com gênero, efeitos especiais e espetáculo (WHITTINGTON: 2007, 93).

Star Wars e outros filmes como ele, estabeleceram a importância do pastiche tanto na narrativa como no estilo como uma estratégia de estruturação do blockbuster. Além disso mudaram o gênero de ficção científica, em parte por causa do fracasso de *THX 1138* Lucas modificou sua abordagem indo em direção à uma estética comercial *mainstream*, com base em mito e romantismo, ao mesmo tempo em que conectou ficção científica com espetáculo. Esse tipo de espetáculo faz com que o espectador sinta prazer com uma sensação de grandeza, admiração e de sublime, como também propicia uma experiência fora da realidade cotidiana. (KING apud WHITTINGTON, 2007: 94). Esses novos cineastas assumiram a noção de *blockbuster*, assim a experiência formal e a fragmentação da imagem e do som, deram lugar a um estilo mais comercial que enfatiza um novo tipo de unificação entre imagem e som, antropomorfismo e espetáculo. Mas não é por isso que podemos cometer o erro de desprezar esses trabalhos como irrelevantes, esses filmes fazem parte de uma inesperada revolução em termos de estilo, técnica e tecnologia e que continua a ocorrer até hoje.

Para Paul Monaco (2001) esses filmes possuem características e podem ser chamados de cinema de sensações¹⁸, onde é enfatizado uma estética de experimentação nos campos da edição, cinematografia e som, além da interação com as novas tecnologias, com o objetivo de provocar sensações viscerais e contemplativas nos espectadores (MONACO apud WHITTINGTON: 2007, 18).

Jeff Smith em seu artigo *The Sound of Intensified Continuity* (2013), aponta alguns autores que estudaram esse novo cinema de Hollywood. Para Stuart Klawans há um estilo pós-clássico que enfatiza o espetáculo e as sensações em detrimento da coerência narrativa. Já David Bordwell acredita que, apesar de utilizar novas técnicas e tecnologias, esses diretores estão comprometidos com os princípios narrativos clássicos. Para Bordwell o que existe é uma intensificação de antigas técnicas já estabelecidas. Continuidade intensificada (*intensified continuity*) foi o termo que Bordwell utilizou para designar esse novo estilo visual e as maneiras pelas quais esses novos diretores se desviaram das normas estabelecidas durante a “Era dos Estúdios”. Para ele, esse novo estilo visual está baseado em quatro principais

¹⁷ “Wyatt (2006) descreve diversas características que nos permitem identificar uma obra como High Concept: Tema do filme definido em poucas linhas – diálogo com os gêneros; Presença de atores conhecidos, celebridades; Identidade visual que resuma a proposta do filme de maneira clara e objetiva; Trilha musical pop que impulse a venda da produção; Narrativas de fácil compreensão com poder de marketing; Ênfase no estilo e na associação deste com o potencial mercadológico da obra; Divulgação e lançamento de saturação em diversas plataformas; Exploração de refilmagens (remakes) e sequências.” (WYATT apud ACKER; IUVA: 2015, 3-4)

¹⁸ *Cinema of sensation* - tradução nossa.

estratégias de trabalho de câmera e de edição: cortes rápidos, muitos planos fechados, lentes com variações extremas de distância focal e movimentos de câmera longos e complexos (SMITH: 2013, 331-3).

Durante a “Era dos Estúdios” a média de duração dos planos de um filme era entre oito e onze segundos, em meados dos anos 1960 essa média tinha diminuído para entre seis e oito segundos, nos anos 1980 entre cinco e sete segundos e no final dos anos 1990 entre três e seis segundos. A razão para esses cortes rápidos é por um lado pelo desenvolvimento da tecnologia de edição não-linear, que facilitou e agilizou o processo de edição, e por outro devido ao aumento do uso dos planos fechados, que nos leva à segunda característica dessa estética da continuidade intensificada (SMITH: 2013, 333).

Se o plano americano era o plano básico do cinema hollywoodiano clássico, o close-up médio se tornou a característica de muitos desses diretores contemporâneos. Porém esses closes não eram feito aproximando a câmera, mas sim utilizando teleobjetivas e como resultado há um maior desfoque do cenário atrás do personagem, criando áreas de cores abstratas. Ao mesmo tempo outros diretores que ao usar lentes tipo grande angular se aproveitaram das distorções produzidas por esse tipo de lente, como a acentuação de expressões faciais e também a diminuição da percepção de distância entre os planos da imagem. Essa variação entre lentes angulares e lentes com ângulo mais fechado também é uma característica desse novo cinema, assim uma lente tradicional como a 50mm, básica nas produções da “Era dos Estúdios” passa a não ser mais utilizada com frequência. A última estratégia que Bordwell identifica é a utilização de elaborados movimentos com a câmera, como exemplo uma cena onde a câmera acompanha os movimentos de um personagem através do cenário. Cortes rápidos, câmera na mão, cenas com movimentos elaborados de câmera e as técnicas de utilização de lentes teleobjetivas se tornaram características do estilo de filmes contemporâneos produzidos em Hollywood (SMITH: 2013, 333-4).

O conceito de continuidade intensificada de Bordwell aborda somente os aspectos visuais dos filmes. Assim Smith questiona quais as mudanças então ocorreram no som simultaneamente às que ocorreram na imagem? Essas novas estratégias do som trabalham em conjunto com as da imagem na medida em que são utilizadas para intensificar as dimensões afetiva, sensória e fenomenológica do cinema contemporâneo. Segundo Mark Kerins o modelo proposto por Bordwell não consegue abarcar as práticas contemporâneas de som no cinema, principalmente no que diz respeito a compreender as complexidades do som digital multicanal (DSS - digital surround sound). Kerins afirma que essa estética de planos fechados

e edição fragmentada é possível justamente devido ao som, que cria uma percepção estável do espaço diegético. Através dos sistemas multicanal, como o Dolby Stereo e posteriormente o Dolby Digital 5.1 (entre outros sistemas), foi possível colocar sons em locais específicos criando espaços sonoros mais complexos, liberando assim a imagem da necessidade de explicar todas as relações espaciais do filme. (SMITH: 2013, 335).

A partir das estratégias visuais da continuidade intensificada discutidas por Bordwell, Smith vai identificar seis dimensões sonoras da produção cinematográfica contemporânea. Essas dimensões sonoras estão diretamente ligadas aos avanços tecnológicos ocorridos nas últimas três décadas do século XX. São elas: elevação do nível de volume, efeitos em frequência baixa (*LFE - low frequency effects*), expansão do range de frequências, a espacialização do som, o trabalho hiperdetalhista (que pode ser entendido como hiper-realista) do trabalho de *Foley*¹⁹ e a utilização de sons não diegéticos como pontuação estilística (SMITH: 2013, 338).

Após o desenvolvimento do sistema Dolby, nos anos 1970, a relação entre sinal e ruído do som foi melhorada, o que possibilitou o aumento do volume da mixagem final dos filmes. Mas da mesma forma que nas estratégias visuais da continuidade intensificada, esse aumento do volume dos filmes, possibilitou somente uma intensificação dos princípios já existentes no sound design hollywoodiano. Outro avanço tecnológico importante com a introdução dos sistemas multicanal foi a utilização de efeitos em frequência baixa (*LFE - low frequency effects*), o LFE possibilita a utilização de sons sub-graves (abaixo de 120Hz). Assim o som consegue passar sensações impossíveis anteriormente, pois alguns desses sons apesar de serem inaudíveis, podem ser sentidos fisicamente no corpo do espectador. Criando, dessa forma, sensações poderosas para criaturas, explosões, terremotos, armas, etc (SMITH: 2013, 338-340).

Com as novas tecnologias sonoras foi possível não somente aumentar o volume do som, como também a expansão da dinâmica do som com o aumento da faixa de frequências reproduzidas pelos sistemas. Isso possibilitou a utilização tantos de frequências mais graves como também mais agudas, ampliando assim as possibilidades de produção sonora. A grande difusão do sistema Dolby, juntamente com as experimentações de distribuição do som, fez com que a espacialização de efeitos sonoros se tornasse um elemento fundamental no trabalho sonoro no cinema contemporâneo. Apesar da tecnologia multicanal ter sido explorada desde

¹⁹ The term “Foley” is given to those sound effects that are created in synchronization with the projected image during sound postproduction. (WHITTINGTON: 2007, 43).

os anos de 1940, foi somente entre anos 1960 e 1970 com a tecnologia Dolby que se tornou um padrão da indústria. Mas se por um lado o uso dos sistemas surround com a utilização de efeitos sonoros direcionados intensifica o impacto estético do cinema contemporâneo, de outro quando há ausência desses efeitos localizados, o som pode ser visto também como somente como uma intensificação das práticas já utilizadas anteriormente na “Era dos Estúdios” de Hollywood (SMITH: 2013, 340).

Devido à redução de ruídos e a expansão do range de frequências possibilitado pelo sistema Dolby, a utilização dos efeitos sonoros, agora com mais clareza e detalhes, pode ser elevado à um novo nível. O trabalho da construção dos efeitos de *foley* ganhou grande importância na produção contemporânea. Anteriormente o *foley* servia basicamente para a substituição ou intensificação dos sons de passos e ruídos de cena dos personagens, na maioria das vezes somente para dar suporte à impressão de uma realidade diegética coerente mostrada na tela. As novas estratégias sonoras, além de ajudar no andamento da narrativa, também complementa as estratégias visuais na criação desse mundo diegético. O trabalho detalhado de sound design possibilita a imersão do espectador em um ambiente sonoro tão rico e vivo, quanto as imagens que o acompanha (SMITH: 2013, 343-4).

Por fim sons não diegéticos podem ser utilizados para acentuar efeitos visuais. O exemplo que Smith usa é o efeito “*whooshing*” em movimentos de câmera, ou para acentuar mudanças de cenas. Esses sons não diegéticos usados para essas pontuações visuais estão sempre em sincronia com as imagens, por isso aumentam bastante os pontos de sincronização imagem-som em um filme. Esses sons, ao acentuar os efeitos visuais, reforçam a noção que imagem e som trabalham em conjunto como parte de algo maior, como um estilo de contar histórias. Esses sons também servem para aumentar o efeito visceral da continuidade intensificada, ao adicionar um som ao movimento da câmera, implica em transformá-la em uma entidade com força, massa e aceleração, corporificando a câmera. (SMITH: 2013, 345).

Dentro desse contexto o sound design ganhou força e importância nas produções contemporâneas. Inicialmente Walter Murch concebeu o termo sound design para descrever como o som era distribuído na sala de cinema, mas seu sentido foi ampliado e utilizado por outros artistas sonoros e pela imprensa. Sound design também serviu para significar a criação de efeitos sonoros específicos. Finalmente sound design foi utilizado como um termo genérico para descrever o projeto de toda trilha sonora de um filme e sua abordagem conceitual. Outro fator importante dessa expansão de significado foi a atenção dedicada ao

espaço, tanto o espaço cinematográfico como o da sala de exibição (WHITTINGTON: 2007, 94-95).

Através dessa construção espacial, os efeitos sonoros ganham autenticidade em relação à imagem e estabelecem conexões emocionais relativas à informação narrativa, o que faz com que a audiência fique atenta ao mundo da história. Paralelamente as novas tecnologias multicanal permitiram a colocação desses sons no espaço de exibição para criar novos tipos de espetáculos e sensações. (WHITTINGTON: 2007, 95).

Em seu livro *Reading, Writing, and Representing Sound* (2007), James Lastra fala sobre a necessidade do desenvolvimento de uma teoria sobre som no cinema a qual não foca na comparação entre o original e a cópia. Evitando a noção de realismo, Lastra sugere utilizar em vez do termo realismo, em vez disso realismo cinematográfico, o qual é o balanço entre as nossas expectativas do mundo real e nossas percepções do mundo cinematográfico (WHITTINGTON: 2007, 96). Pois a trilha sonora de um filme não replica o mundo que vivemos no dia-a-dia, mas sim torna possível um mundo imaginário, dotando o espaço e os objetos com uma história e com uma outra dimensão que complementa sua existência espaço-temporal como representações (BELTON apud WHITTINGTON: 2007, 96).

Os avanços tecnológicos, juntamente com o contexto histórico favoreceu o surgimento desse novo cinema de Hollywood, que direta ou indiretamente influenciou toda uma produção posterior, tanto no cinema americano como o mundial. Talvez o principal legado dessa geração foi que é possível fazer experimentações e ainda sim fazer um filme comercialmente aceito. Conseguiram criar mundos complexos sonoramente, desde uma guerra em *Apocalypse Now* (1979), até outros planetas como em *Star Wars* (1977), foram ao limite das possibilidades, tinham a tecnologia e o conhecimento. Esse processo de intensificação sonora resultou naquilo que podemos chamar de uma estética hiper-realista no tratamento sonoro desses filmes. Para tentar compreender esse fenômeno no cinema, iremos abordar tanto questões referentes à função e utilização do som, como também questões relacionadas ao conceito de realismo.

A maioria das teorias cinematográficas até então eram baseadas na imagem e se desenvolveu na premissa que o cinema é um meio fotográfico, e assim como a fotografia mantém uma relação indissociável com seu referente. Com a crise da representação iniciada no modernismo, as teorias representativas (referenciais e simulacrais) não conseguiram mais abarcar a produção artística contemporânea. Com o surgimento de novas formas de realismo

na arte, também foi necessário um novo modelo para o seu estudo. O ponto de partida para pensar os novos realismos nas artes é o autor Hall Foster que chamou esse fenômeno de um “retorno do real” e buscou achar uma alternativa às teorias até então utilizadas. Como desdobramento desse retorno do real, que pode ser entendido como um retorno ao corpo, chegamos ao conceito de realismo perceptivo que será fundamental para o entendimento do conceito de hiper-realismo sonoro.

3. NOVOS REALISMOS E HIPER-REALISMO SONORO

3.1 O retorno do real e o realismo perceptivo

O texto *O Retorno do Real* de Hal Foster foi muito utilizado nas discussões sobre cinema nos anos 1990 “exaltando o curioso contraponto entre, de um lado, a nova onda do cinema de efeitos especiais que culmina agora na nova geração dos filmes em 3D, e, de outro, os filmes realistas, desde as iconoclastias do Dogma 95 até as delicadezas do novo cinema asiático” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 268). Nesse texto, Foster ao analisar do trabalho de Andy Warhol, vai identificar em sua obra, o que o autor chama de um realismo traumático. Porém não é um realismo nem da ordem do referencial nem do simulacro, ao analisar obras como obras como *Ambulance Disaster* e *White Burning Car III* (ambas de 1963) o autor comenta:

Será que podemos ler as imagens de *Death in America* como referenciais e simulacros, conectadas e desconectadas, afetivas e indiferentes, críticas e complacentes? Acho que devemos, e podemos, se as lermos de uma terceira maneira, em termos de realismo traumático. (FOSTER: 2014, 125)

Essas obras de Warhol caracterizam-se por serem imagens de acidentes e tragédias, obtidas a partir de fotografias analógicas e reproduzidas por serigrafia, que vai dotar as imagens de texturas e cores que não existiam na imagem original. Além disso as imagens aparecerem em repetições, para Foster essa repetição nos afasta do real, mas faz com que ele retorne de outra maneira. O autor utiliza o conceito de Barthes do *punctum* fotográfico, para explicar como esse real retorna. Em *A Câmara Clara* (1980) Barthes diz que *punctum*: “É ele que parte da cena, como uma flecha, e vem me transpassar”. “É o que que acrescento à foto e que todavia já está nela.” “É agudo e sufocado, grita em silêncio. Curiosa contradição: é um raio que flutua.” (FOSTER: 2014, 129). Dessa forma é a audiência que completa a informação com suas próprias experiências, esse real que fica escondido pelo que ele chama de anteparo, retorna através da mente do espectador, na sua imaginação.

Repetição em Warhol não é reprodução no sentido da representação (de um referente) ou simulação (de uma simples imagem, um significante isolado). A repetição, antes, serve para *proteger* do real, compreendido como traumático. Mas essa mesma necessidade também *aponta* para o real, e nesse caso o real *rompe* o anteparo da repetição. É uma ruptura não tanto no mundo quanto no sujeito – entre a percepção e a consciência de um sujeito *tocado* por uma imagem. (FOSTER: 2014, 128)

O que Foster propõe é uma alternativa aos modelos representativos, tanto ao modelo referencial que “entende as imagens e os signos como ligados a referentes, a temas iconográficos ou a coisas reais, situadas no mundo da experiência”, como ao simulacral que

“entende todas as imagens como meras representações de outras imagens, o que converte todo o sistema de representação, inclusive o Realismo, em um sistema autorreferencial.” (SCHØLLHAMMER: 2012, 135)

O trabalho de Warhol já tinha sido analisado anteriormente tanto como simulacro, - como sugere Roland Barthes (1980) quando escreve que o objetivo da pop art é “dessimbolar o objeto, libertar a imagem de qualquer significado profundo para deixá-la na superfície como simulacro.” (BARTHES apud FOSTER: 2014, 124) - como também através de uma visão referencial, onde críticos e historiadores vinculam sua obra a variados temas como o mundo da moda e das celebridades, a cultura gay etc. Porém para Foster a abordagem mais interessante nos estudos que utilizam a referencialidade é a proposta por Thomas Crow (1987) em que ele diz que “a realidade do sofrimento e da morte; as tragédias de Marilyn e Jackie em específico são consideradas expressões diretas do sentimento.” (CROW apud FOSTER: 2014, 125) Apesar do próprio Warhol ter declarado: “Se você quer saber tudo sobre Andy Warhol, basta olhar para a superfície: de minhas pinturas, filmes e de mim mesmo, e lá estou eu. Não há nada por trás”. (BERG apud FOSTER: 2014, 125) Crow identifica uma posição crítica do artista em direção à um engajamento político, com críticas à sociedade americana, como a imagem da cadeira elétrica ou ainda as imagens dos confrontos pelos direitos civis.

Visto nesta perspectiva, o Realismo traumático de Foster certamente se identifica com uma arte e literatura que radicalizam o efeito chocante e que ao ativar o poder estético negativo, se propõem a romper a anestesia cultural da realidade espetacular, propondo um choque do real, que já não pode ser integrado ou absorvido no próprio espetáculo. (SCHØLLHAMMER: 2012, 136)

Podemos então perceber, que as imagens desses trabalhos de Warhol, apesar do esvaziamento do conteúdo, com objetivo de sobrar somente a superfície da imagem, é talvez o que justamente faz a conexão com o real. Onde afastado das referências, sobra ao expectador o contato com a experiência em si, não com a realidade referencial da imagem, mas sim com os efeitos de realidade, afetos, sentimentos e sensações causados por esse encontro. Alvarenga e Xavier (2010) citam *A Fita Branca* (Michael Haneke, 2009) como exemplo de um filme que utiliza o som para provocar um efeito semelhante ao exposto por Foster. Nesse filme há uma cena onde o pastor do vilarejo vai punir fisicamente um de seus filhos dentro de um quarto. Com a porta fechada não vemos o acontecimento, somente podemos ouvi-lo, assim o espectador é poupado de ver, mas por estar escondido que ele retorna na imaginação. O som nos afeta fisicamente nos levando à produção de imagem, porém não uma imagem simbólica “tal como seria mostrada na tela (caso, por exemplo, se víssemos a cena de dentro e

depois de fora da sala), mas uma imagem produzida na imaginação do e pelo espectador.” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 271-272) No filme *O Som ao Redor* (2012), que será analisado no próximo capítulo em detalhes, também temos algo semelhante. Nas cenas finais temos o confronto entre os dois irmãos (seguranças particulares) e o velho Francisco, porém a vingança dos irmãos não é mostrada, fica subentendido através do som que houve um tiro e consequentemente a morte de Francisco.

Esse realismo, portanto, não pretende representar a realidade reconhecível e verossímil, mas sim provocar “efeitos sensuais e afetivos parecidos ou idênticos aos encontros extremos e chocantes com os limites da realidade, em que o próprio sujeito é colocado em questão.” (SCHØLLHAMMER: 2012, 133) Segundo o pesquisador coreano Ryu (2007) ao assistirmos a um filme “o aspecto mais importante da realidade não é a exatidão da representação do mundo real, mas o grau de crença que um filme pode inspirar de que o objeto de representação assemelha-se à realidade” (RYU apud MARTINS: 2012, 64).

No caso da ficção realista é fundamental, portanto, compreender o que há de artifício do lado da *imagem* (que inclui tanto o aspecto técnico – enquadramento, profundidade de campo etc. – mas também o dramaturgicamente – do plano sequência e da *mis-en-scène*) para a produção de um efeito de real do lado do *espectador*. O realismo não está comprometido em “reproduzir a realidade tal como ela é” (mesmo que tenha se expressado de forma próxima a isto (...)). O verdadeiro compromisso está em que *o espectador vivencie* o que vê como se vivenciasse eventos reais, com tudo o que eles têm de “ambiguidade” (Bazin). É fundamental, portanto, que haja, na comunicação que o filme realista estabelece com seu espectador, uma *significação* (haverá outra forma de produção artística?) e não *reprodução* da realidade; a diferença é que, enquanto o cinema clássico privilegia os significados simbólicos da comunicação cinematográfica, o realismo evita-os, criando, portanto, situações audiovisuais e, enfim, filmes abertos a interpretações possíveis e não definitivas. (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 269)

O que vai determinar o “realismo” na ficção realista, não é nem a indicialidade da imagem nem sua referencialidade a uma “realidade” externa à ficção, como exemplo do Neo Realismo Italiano, ou os atuais filmes de Abbas Kiarostami ou de Mohsen e de Samira Makhmalbaf que misturam ficção e documentário, ou ainda em filmes que misturam referências a fatos e pessoas reais a eventos fictícios. O que vai determinar esse realismo cinematográfico é a relação do espectador com o filme, e as respostas sensoriais ocorridas a partir disso. A ficção realista no cinema contemporâneo é aquela que se utiliza de uma temporalidade próxima ao do cotidiano, e pode ser caracterizada pelo “minimalismo de linguagem, seja através da minimização da trama narrativa, seja pela economia de meios de expressão do estilo audiovisual.” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 268). No processo de minimizar a narrativa e trabalhar com imagens que valem por si mesmas e que nem sempre

exercem uma função narrativa, esses filmes “reclamam uma ‘imersão’ fenomenológica maior por parte do espectador” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 269).

Aqui o realismo se apresenta através de estratégias já conhecidas, como a utilização do som ambiente, da profundidade de campo e de planos longos e abertos onde o espectador tem a escolha de qual detalhe vai prestar atenção, “como se o sujeito observasse a realidade” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 277). Nessa abordagem do real como banal cotidiano, os autores Alavarenga e Xavier citam o filme brasileiro *Mutum* (2007) para eles o filme se diferencia dos neo-realistas, no que diz respeito à temática, porém se aproxima dos neo-realistas ao utilizar elementos do cotidiano. “Isto é, o roteiro busca mostrar a realidade de Thiago e sua família tal como ela é, sem a necessidade da inserção de *plots*, tão comum em narrativas clássicas. (...) baseando-se apenas no cotidiano como relato” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 279).

O que mais nos interessa nesse “retorno do real”, é que ele representa também um retorno ao corpo e ao afeto²⁰, para criar significados não simbólicos através de uma ativação dos sentidos, e não somente do raciocínio lógico. Isso possibilitou uma revisão das teorias audiovisuais que utilizam as usuais metáforas do cinema como moldura/frame (formalistas), janela (realistas) e espelho (teorias de cunho psicanalítico ou semiótico), pensando a partir de outras perspectivas e sentidos, como a pele e o toque. O importante aqui é a experiência imediata do espectador com o filme, mais em um sentido de provocar uma experiência, do que contar uma história com início, meio e fim.

Schøllhammer trabalhando o tema na literatura vai dizer que existe uma “estética afetiva” em relação ao realismo na contemporaneidade. A redefinição do corpo em experiências onde sujeito e objeto se confundem, “e que opera através de singularidades afirmativas e criativas de subjetividades e intersubjetividades afetivas.” A arte nesse contexto torna-se real no envolvimento do sujeito, dissolvendo as barreiras “entre a realidade exposta e a realidade envolvida esteticamente e traz para dentro do evento da obra a ação do sujeito.” (SCHØLLHAMMER: 2012, 138)

Se o Realismo histórico é um Realismo representativo, que vincula a mimesis à criação da imagem verossímil, ou ao efeito chocante ou sublime da sua

²⁰ Afeto aqui é usado num sentido deleuziano/spinosiano - a "ativação dos sentidos" está diretamente ligada às "variações de potências corporais" que Spinoza falava em sua teoria, ao descrever a troca de afetos entre dois corpos que se encontram. “Para o filósofo, além de sermos simultaneamente imaginativos e racionais, só modificamos nossa maneira de pensar e agir na medida em que há uma experiência afetiva em jogo, pois um afeto só é vencido por outro mais forte e contrário, nunca por uma ideia, mesmo que verdadeira. (...) O termo afeto (*affectus*) exprime a transição (*transitio*) de um estado a outro, tanto no corpo afetado, como no corpo afetante. (...) A ética de Espinosa não se separa do conceito de potência, que se refere ao poder de afetar e de ser afetado que a substância e seus modos possuem, mesmo que em proporções distintas. A substância tem uma potência absoluta e infinita de afetação, enquanto que os modos variam, isto é, sofrem transições, e são estas que chamamos de afetos. Segundo Deleuze, em termos espinosianos, ao invés de se definir um corpo por sua substância ou forma, pode-se defini-lo por meio de uma *latitude* (afetos) e uma *longitude* (relações de movimento e repouso que o constituem).” (MARQUES: 2012, 14-16)

ruptura, o realismo afetivo, por sua vez, se vincula à criação de efeitos sensíveis de realidade que, nas últimas décadas, alcançam extremos de concretude que levou teóricos a falar de uma “volta do real” ou de “paixão do real”. (SCHØLLHAMMER: 2012, 145)

Até meados do século XX, os teóricos que trabalharam o conceito de realismo no cinema, o fizeram sempre em conexão com a característica indicial do signo fotográfico. Teóricos como André Bazin, Siegfried Kracauer e posteriormente Stanley Cavell enfatizaram em seus estudos, que o cinema é a projeção da realidade na tela. Isso se deve ao modo como a fotografia, seja ela estática ou em movimento, “reproduz mecanicamente (isto é, automaticamente) o mundo à frente da lente.”²¹ (PRINCE, 1996: 29) Esses teóricos acreditam que essa capacidade de registrar o mundo objetivo, é a essência do cinema, as imagens e sua relação com a realidade, por esse motivo em sua teoria, Bazin, valoriza técnicas de fazer cinema que utilizam dessa espacialidade como o plano-sequência e a profundidade de campo. Para André Bazin realista é “todo sistema de expressão, todo o processo de narrativa que tende a fazer aparecer mais realidade na tela” (BAZIN apud MARTINS: 2012, 58). Porém o surgimento as imagens manipuladas ou criadas digitalmente, desafiou as noções indiciais do realismo fotográfico. Da mesma forma na parte sonora, com o desenvolvimento das tecnologias, foi possível manipular digitalmente os sons ou ainda criar novos sons sintetizados.

Partindo do princípio que os espectadores constantemente avaliam acerca do realismo percebido nas imagens e nos personagens, mesmo quando são obviamente ficcionais ou ainda impossíveis de existir. Stephen Prince (1996) vai buscar desenvolver um modelo alternativo, de como o cinema comunica e é inteligível para os espectadores, baseado em correspondências perceptuais e sociais. O autor busca um modelo que possa dialogar tanto com a teoria realista como a formalista. A teoria realista foi construída baseada na referência, em detrimento da percepção. Para o autor, ao deixar a percepção de lado, essas teorias também deixaram de compreender algumas maneiras pelas quais o cinema funciona e é percebido como real pelo espectador.

Ao analisar filmes utilizam imagens geradas por computador, Prince percebe que, apesar de parecerem reais essas imagens não possuem um referente na realidade objetiva, como os dinossauros do filme Parque dos Dinossauros (1993). Portanto a teoria realista não consegue abarcar essa nova tecnologia. O autor utiliza então o termo “realismo perceptivo” para designar “um relacionamento entre a imagem ou o filme e o espectador, e pode abranger tanto

²¹ Tradução nossa “mechanically (that is, automatically) reproduces the world before the lens.”

as imagens irreais, como aquelas que são essencialmente realistas. Por isso, as imagens irreais podem ser referencialmente ficcionais, mas perceptualmente realistas”²² (PRINCE: 1996, 32). Dessa forma a visão do realismo cinematográfico baseado na indicialidade da imagem fotográfica, foi substituída por uma visão de “efeito de realidade” (feito de real), produzido por códigos e discursos.

Ao substituir as noções indiciais de realismo por um modelo baseado em correspondência, isso nos permitirá pensar tanto acerca das imagens fotográficas como aquelas geradas por computador, e também identificar os meios pelos quais o “cinema pode criar imagens que parecem alternadamente reais e irreais.”²³ (PRINCE: 1996, 27). Diferentes tipos de respostas corporais indicam as variadas maneiras com as quais o espectador de um filme constrói correspondências entre certas características do cinema e a sua experiência no mundo real (visual/sonora e social). Em um nível visual, essas pistas perceptivas incluem o modo pelo qual a imagem fotográfica e a montagem são isomórficas (são iguais na forma) ao modo em que seus correspondentes se apresentam na realidade objetiva. Como exemplo no caso da edição, a construção de uma geografia espacial coerente através das sucessivas posições da câmera.

Sob tais condições, a evidência empírica indica que, mesmo espectadores menos acostumados com a linguagem cinematográfica, reconhecem facilmente objetos familiares através de sua representação pela imagem, e também podem compreender sequências filmadas, e que essa compreensão é facilitada através de uma edição contínua. No nível da experiência social, a evidência indica que esses espectadores buscam em um fundo comum de construção moral, pistas interpessoais e preceitos quando estão “avaliando tanto as pessoas na realidade objetiva, bem como os personagens representados no cinema.” (PRINCE: 1996, 27). Então em vez de perguntar se um filme é realista ou formalista, nós podemos perguntar acerca dos tipos de ligações que conectam a realidade representativa da ficção de um dado filme, com as coordenadas visuais, sonoras e sociais do nosso mundo tridimensional. Lembrando que isso pode ser obtido tanto por filmes que emulam o espaço-tempo da realidade cotidiana, como também por filmes fantasia.

Para Prince, a imagem perceptualmente realista é aquela que estruturalmente corresponde à experiência audiovisual do sujeito no espaço tridimensional. Essas imagens são construídas

²² Tradução nossa “Perceptual realism, therefore, designates a relationship between the image or film and the spectator, and it can encompass both unreal images and those which are referentially realistic. Because of this, unreal images may be referentially fictional but perceptually realistic.”

²³ Tradução nossa: “cinema can create images that seem alternately real and unreal.”

de modo a atingir esse objetivo, elas contém uma série de indícios (pistas) que se apresentam através de “luz, cor, textura, movimento e sons, de maneira que correspondam à compreensão do espectador desses fenômenos na sua vida cotidiana.”²⁴ (PRINCE: 1996, 32) O mais importante dessa capacidade de simular digitalmente essas pistas perceptivas, é poder mixar imagens geradas por computador com aquelas filmadas com a câmera. Assim fornecer ao espectador um conjunto coerente e unificado dessas pistas perceptivas que “estabelecem correspondências com as propriedades dos sistemas espaciais e físicos da vida diária.”²⁵ (PRINCE: 1996, 33) O som seguiu por um caminho parecido das imagens, principalmente com a introdução do som digital, que facilitou o processo de construção sonora e expandiu as possibilidades de criação. Da mesma forma que na imagem, no som também temos alguns indícios se apresentam através do seu desenrolar no tempo, sua posição no sistema *surround*, sua reverberação (que pode ser emulada digitalmente), seu timbre e registro de frequência. Assim podemos também utilizar esse conceito de realismo perceptivo para os estudos do som. Através dos sistemas multicanais é possível posicionar sons em determinados pontos específicos, criando essa relação espacial com o som, comum na experiência cotidiana.

Além da correspondência físico espacial também temos que levar em conta que o realismo cinematográfico, como já foi dito, é o balanço entre as nossas expectativas do mundo real e nossas percepções do mundo cinematográfico. Assim tanto o contato com a realidade cotidiana como a bagagem que acumulamos ao assistirmos filmes irão influenciar na nossa percepção de realidade de um filme. Por exemplo a maioria das pessoas nunca esteve em uma guerra, mas podem através das experiências filmicas anteriores e das experiências cotidianas, ter uma expectativa de como uma guerra pode ser sonoramente e visualmente.

A tensão entre o realismo perceptual e o artifício referencial precede a imagem digital, isso pode ser visto nos trabalhos de efeitos especiais em que os realizadores buscam criar imagens irreais, mas que no entanto pareçam verossímeis. Porém, o que é novo e revolucionário na imagem digital, é o aumento significativo do controle dos indícios perceptivos pelos realizadores, que a rigor é o que estabelece o realismo perceptivo. “Imagens irreais nunca pareceram tão reais.”²⁶ (PRINCE: 1996, 34) A imagem criada digitalmente, dessa forma, rompe a necessidade da relação entre câmera e o *profilmic event*²⁷. A presença

²⁴ Tradução nossa: “the display of light, color, texture, movement, and sound in ways that correspond with the viewer's own understanding of these phenomena in daily life.”

²⁵ Tradução nossa: “establish correspondences with the properties of physical space and living systems in daily life.”

²⁶ Tradução nossa: “Unreal images have never before seemed so real.”

²⁷ *profilmic Event*: “The slice of the world in front of the film camera; including protagonists and their actions, lighting, sets,...” Tradução nossa: “Um recorte do mundo diante da câmera; incluindo protagonistas e suas ações, iluminação, cenário, ...” Oxford Reference acessado dia 04/03/2016

<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199587261.001.0001/acref-9780199587261-e-0561>

tanto da câmera como do *profilmic event*, já não é mais necessária para a criação de imagens fotográficas que possuem propriedades espaço-temporais que correspondem ao mundo físico. A aplicação de correspondências perceptuais no ambiente 3D das imagens geradas por computador é necessária para dar credibilidade a elas. “Essas correspondências estabelecem pontes entre o que pode ser visto e fotografado e o que pode ser “fotografado”, mas não pode ser visto.”²⁸ (PRINCE: 1996, 34)

“A replicação digital das correspondências perceptivas para o espectador de um filme, é uma empreitada extremamente complexa e suas ramificações claramente se estendem bem além da teoria e da estética cinematográfica, para abranger questões éticas, legais e sociais. (...) A teoria do cinema agora precisa prestar mais atenção ao que os espectadores vêem na tela, como vêem, e a relação destes processos com a questão mais ampla de como o público vê.”²⁹ (PRINCE: 1996, 36)

Apesar da teoria contemporânea do cinema ter mudado seu foco das noções ingênuas do realismo indicial em direção ao estudo da construção do discurso cinematográfico, a indicialidade, ainda é um ponto de partida, inclusive para as perspectivas que a reincorporam como uma variante do ilusionismo, devido à capacidade do cinema de criar efeitos de realidade. A imagem digital trás à tona, que a duradoura dicotomia (realismo/formalismo) presente na teoria cinematográfica representa um falso limite. “Não é como se o cinema registrasse indicialmente o mundo ou que estilisticamente o transfigurasse. Cinema faz os dois.”³⁰ (PRINCE: 1996, 35) Podemos perceber então que tanto filmes realistas, como outros que não o são - a exemplo de filmes de ficção científica, horror ou fantasia - podem ser perceptualmente realistas.

3.2 hiper-realismo sonoro: som e imagem, duas mentiras e uma verdade

Por ser um fenômeno que ocorre no tempo o som, assim como a imagem, faz parte da essência do cinema. Marcel Martin cita então Eisenstein “O som não foi introduzido no cinema mudo: saiu dele. Surgiu da necessidade que levou nosso cinema mudo a ultrapassar os limites da pura expressão plástica” (MARTIN: 2005, 111). No cinema mudo a imagem tinha

²⁸ Tradução nossa: “These correspondences establish bridges between what can be seen and photographed and that which can be “photographed” but not seen.”

²⁹ Tradução nossa: “The digital replication of perceptual correspondence for the film viewer is an enormously complex undertaking and its ramifications clearly extend well beyond film theory and aesthetics to encompass ethical, legal, and social issues. (...) Film theory needs now to pay closer attention to what viewers see on the screen, how they see it, and the relation of these processes to the larger issue of how viewers see.”

³⁰ Tradução nossa: “It is not as if cinema either indexically records the world or stylistically transfigures it. Cinema does both.”

que exercer um duplo papel na tentativa de suplantar a ausência do som. Por exemplo mesmo ao assistir a uma imagem de algo explodindo, mesmo com ausência de som, automaticamente imaginamos um som. Porém sem a dimensão sonora, a imagem e o processo de edição tinham papel fundamental na linguagem desse período, assim com a introdução do som, várias práticas foram alteradas a partir daí. A imagem por sua vez, graças ao som, reconquista seu valor realista, muitos efeitos subjetivos que antes sobrecarregavam a imagem, puderam ser transferidos para o som.

“A montagem impressionista torna-se praticamente inútil, na medida que era um substituto do som; o primeiro plano quase desaparece enquanto elemento explicativo, limitando-se a uma função psicológica e dramática; por fim, a montagem diminui em importância em proveito da profundidade de campo, já que o filme pode exprimir-se por blocos de realidade concreta e total.” (MARTIN: 2005, 114)

A impressão de realidade que o cinema passa ao espectador, é para Chistian Metz uma das questões mais importantes na teoria cinematográfica. Ao assistir um filme sentimos quase como se estivéssemos observando a própria vida e isso independe da temática do filme, realista ou não, o meio cinematográfico tem o poder de criar realidade. As imagens em movimento fazem os objetos ganharem vida, corpo e autonomia, o que em sua representação estática não aconteceria. Ao separar figura e fundo o movimento traz volume, e volume sugere vida. As barreiras entre objeto e cópia, são dissolvidas por causa do movimento, pois movimento é sempre visual, assim ao reproduzir sua aparência, é como duplicar a realidade. “No cinema a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento.”³¹ (METZ: 1991, 9)

O espetáculo cinematográfico é completamente irreal, ele existe em outro mundo. Na dualidade entre o espaço filmico da diegese e o espaço da sala de cinema (onde o espectador se encontra fisicamente) o espectador experimenta, segundo Metz, dois tipos de impressões: a série visual (a imagem do filme, a diegese) e a série *proprioceptiva*³² (o se que sente no próprio corpo). No cinema, o espectador é desconectado do mundo real, mas necessita se conectar à outra coisa para completar a transferência de realidade. O cinema provoca um conjunto de reações afetivas, perceptuais e intelectuais que somente pode ser produzido por um espetáculo, que pelo menos seja semelhante à realidade. Para explicar esse poderoso fenômeno de impressão de realidade temos que levar em conta vários fatores, e

³¹ Tradução nossa: “In the cinema the impression of reality is also the reality of the impression, the real presence of motion.”

³² Proprioceptive - termo original

principalmente os elementos de realidade contidos no filme, para Metz, “o fator principal é a realidade do movimento”. (METZ: 1991, 11-12)

Metz diz que o filme está entre a fotografia e o teatro, em qualquer caso a natureza e o grau da ilusão depende das condições técnicas e materiais da representação. O filme nos dá somente imagens, enquanto que uma peça de teatro existe no tempo e espaço reais. Mas seguindo o senso comum, normalmente é mais fácil acreditar em um filme de ficção do que em uma peça de teatro. Isso porque o elemento de maior força no teatro não é a ilusão de realidade, mas a própria realidade (o espaço real do palco e a presença real dos atores), em contraste com simples imagens que um filme oferece. Mas se isso é verdade o espectador não mais tem uma ilusão de realidade, mas sim a percepção da realidade, ele é testemunha de eventos reais. (METZ: 1991, 12) De um lado temos a impressão da realidade produzida pela diegese (o universo da ficção) e por outro a realidade do meio de representação de cada arte. De um lado a impressão da realidade e de outro a percepção da realidade. O teatro é feito de uma maneira que se apresenta tão real (na materialidade dos corpos no espaço) que a realidade da diegese fica comprometida, e a total irrealidade do filme é o que permite à diegese assumir a realidade. Por Metz ter feito sua produção nos anos de 1960 ele se baseia basicamente na imagem para sua análise, porém é importante perceber o caminho pelo qual a teoria cinematográfica percorreu para chegar no ponto que estamos hoje, além de acrescentar valiosas questões acerca do realismo no cinema.

Apesar da imagem em movimento trazer essa impressão da realidade como afirma Metz, é o som que corporifica e dá materialidade à imagem, pois enquanto o olhar é sempre direcional a escuta é tridimensional e nos dá uma percepção espacial, o que acaba por criar um espaço acústico. Essa afirmação serve não somente para o espaço da sala de cinema, onde as tecnologias surround promovem uma espécie de presença espacial que as imagens não conseguem criar, mas também se aplica ao espaço diegético. Quando algum personagem é afetado por um dado som e reage à ele, isso contribui para a criação de uma espacialidade imaginária. (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 129-130) Ao ouvirmos um som que nos chama atenção, automaticamente buscamos identificar sua origem. A princípio a origem no sentido espacial, que inclui a direção, a reverberação do ambiente e a noção de distância, que por sua vez está diretamente ligada à intensidade do som (mais intenso mais próximo, menos intenso mais afastado). Também buscamos identificar a origem em relação à *fonte sonora*, identificar aquilo que originou determinado som, pois aprendemos através da nossa experiência cotidiana que todo som provém de uma fonte, mesmo que seja uma fonte artificial como um aparelho

de som ou uma TV. No cinema a *fonte sonora* pode estar localizada no espaço da diegese e também fora dele. Por exemplo com o uso de uma música não-diegética, ou seja que não possui uma fonte justificável dentro da realidade da ficção apresentada, subentende-se que os personagens não ouvem a música, somente os espectadores. Temos também exemplos da representação de um ponto de escuta subjetivo que pode misturar sons diegéticos e não-diegéticos.

Para facilitar o entendimento, iremos citar alguns conceitos básicos definidos por Ángel Rodríguez (2006) para os estudos do som nos meios audiovisuais, são eles: *som*, *fonte sonora*, *objeto sonoro* e *ente acústico*.

- Som: “resultado da percepção auditiva de variações oscilantes de algum corpo físico, normalmente através do ar.”
- Fonte sonora: “qualquer objeto físico enquanto está emitindo um som.”
- Objeto sonoro: “qualquer som que isolamos fisicamente ou com instrumentos conceituais, delimitando-o de forma precisa para que seja possível estudá-lo.”
 - Evento sonoro: “qualquer som delimitado no tempo.”
 - Forma sonora: “qualquer som identificável e reconhecível por meio de alguma de suas características acústicas.”
- Ente acústico: “qualquer forma sonora que, tendo sido separada de sua fonte original, é reconhecida pelo receptor como uma fonte sonora concreta situada em algum lugar de um espaço sonoro.” (RODRÍGUEZ: 2006, 54-7)

Para Rodríguez primeiro percebemos o som e depois fazemos seu reconhecimento, por isso faz uma diferenciação entre a percepção e o reconhecimento de formas sonoras. “Perceber formas sonoras significa experimentar sensações subjetivas associadas a estímulos acústicos complexos, antes de atribuir a essas formas algum sentido ou algum valor expressivo.” (RODRÍGUEZ: 2006, 168) Como resultado da percepção essa forma sonora será guardada em nossa memória, como um “padrão sonoro”. Por isso para que se possa reconhecer uma forma sonora é necessário que já tenha lhe atribuído sentido anteriormente. Mesmo que esse som não possua um referente objetivo, por exemplo, sons de armas laser e de naves espaciais que tem origem em um teclado sintetizador e são reproduzidos pelos auto-falantes. Mas reconhecemos esses sons a partir da experiência anterior em outros filmes do mesmo gênero.

Porém o som não é somente um meio de carregar informações que complementam as imagens, mas funciona também como um meio de ancorar e estabilizar o corpo do espectador

no espaço. Enquanto que as abordagens tradicionais tratam o espectador como um agente racional, que processa a informação de maneira objetiva, a audição direciona o foco para outros fatores como senso de equilíbrio e uma sensibilidade espacial. Para Elsaesser e Hagener (2010) ao contrário de ser um receptor passivo de imagens, o espectador passa a ser um corpo imerso acusticamente, espacialmente e afetivamente na textura filmica. A acústica completa a ilusão de realidade, onde a borda da tela não é mais o limite, ao englobar todo o espaço da sala de cinema o som expande a tela para uma percepção espacial. No cinema há uma competição entre, a fragmentação das imagens e o movimento na superfície bidimensional da tela, e os corpos em movimento na tridimensionalidade do espaço. O som conecta essas duas realidades, da luz na superfície da tela com a da profundidade do espaço virtual presente na imagem.

O antagonismo entre superfície (imagem) e espaço (som), foi utilizado de variadas maneiras, vale lembrar que essa oscilação entre o bidimensional e o tridimensional também afeta os espectadores. Quando um filme não está mais limitado somente à tela, devido à espacialidade trazida pelo som onipresente na sala, então fica complicado compreender se a experiência cinematográfica acontece mais dentro ou fora do corpo. (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 140) No cinema as imagens ganham credibilidade no confronto com a realidade objetiva, e os sons no confronto com as imagens dessa realidade, para surgir a partir disso uma reconstrução derivada da realidade objetiva. Quando som e referente são separados, a descontextualização de praticamente qualquer som cria dúvidas nos espectadores. Quando a audiência não consegue identificar os sons e suas fontes, cria uma certa ansiedade e desconfiança. *Sound designers* utilizam desse fenômeno para criar novos sons, combinado elementos conhecidos para criar algo desconhecido e novo. (WHITTINGTON: 2007, 106-107) Existem duas maneiras diferentes para se criar um som, podemos simplesmente imitar ou copiar outras formas sonoras que sabemos que são reconhecíveis, ou ainda promover uma composição a partir de “diferentes traços parciais dessas mesmas formas que, antes quando estavam completas, eram identificáveis, mas que agora, ao construir uma forma nova a partir do fragmento de outras, deixam de sê-lo.” (RODRÍGUEZ: 2006, 170) Esse novo evento sonoro criado deve então ser associado a um sentido, e a partir das escolhas do “narrador audiovisual” teremos uma nova relação som-imagem ou som-conceito.

A reprodução mecânica do som, assim como o som original se espalha pelo ar através de ondas sonoras. Essa cópia mecanizada do som, está mais próxima de ser uma repetição do som original do que uma reprodução ou representação. Assim segundo Arnheim o som

transforma o filme de uma representação abstrata bidimensional em um meio tridimensional de realismo mimético. (ARNHEIM apud ELSAESSER; HAGENER: 2010, 134-5) Principalmente com as novas tecnologias, que diminuíram os níveis de ruído e aumentaram a gama de frequências reproduzíveis, foi possível atingir um nível alto de fidelidade entre o som gravado e o som reproduzido na sala de cinema. Um som gravado guarda muita semelhança com o som que lhe deu origem, assim dependendo do tipo de microfone utilizado na gravação e de como esse som foi reproduzido distinguir o som original e sua reprodução pode ser uma tarefa quase impossível.

Por ser um fenômeno ligado à ondas e movimento, o som também possui a qualidades táteis e hápticas. Para produzir um som um objeto precisa ser tocado (cordas de um instrumento, cordas vocais, ventos nas árvores), além disso faz os corpos vibrarem. O som esconde e revela, toca e envolve o corpo do espectador. De várias maneiras somos mais suscetíveis ao som do que aos estímulos visuais, um fato que é muito utilizado principalmente por filmes de terror para evocar uma ameaça ainda não vista. O som é passageiro, volátil, ele escapa da tentativa de captura, de congelamento. As imagens de um filme podem ser paradas ou reproduzidas quadro a quadro, o som não, ele só pode ser reproduzido no tempo, não pode ser reduzido a um único momento. O som nos lembra da irreversibilidade do tempo. (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 137) Por ter essa característica fugaz, o som, pode ser usado como elemento desestabilizador e causador de ambiguidade muito útil para a narrativa cinematográfica. O som tem uma materialidade, pois deve sua existência à matéria, mas ao mesmo tempo é imaterial porque por ser um fenômeno de onda, não pode ser exibido ou reproduzido, mas somente produzido novamente. Da mesma forma que é direcional, pois tem uma fonte e traz informações sobre ela, e ao mesmo tempo nos envolve internamente e externamente. Esses paradoxos e tensões se tornam relevantes na experiência cinematográfica quando o foco é o estudo do som.

O som então, se tornou o condutor de mudanças radicais que afetaram a configuração da experiência cinematográfica. Anteriormente o som vinha exclusivamente da direção da tela na frente do espectador, som e imagem vindos do mesmo lugar. O som do filme hoje é produzido com múltiplas camadas sobrepostas, e reproduzido no cinema de forma multi-direcional, e ainda é construído além de outras coisas de sons que não são nem naturais na sua origem e nem produzidos por instrumentos musicais (ruídos eletrônicos, *samples*, som digital). (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 141-142) Uma das características dessa nova maneira de trabalhar o som dos filmes é de colocar o espectador em queda-livre, no tempo e espaço,

assim como vários outros padrões de estabilização e orientação do espectador no cinema clássico foram subvertidos, reconfigurados ou simplesmente colocados em questão.

Michel Chion, em seu livro *Audiovisão* (*Audio-vision*, 1994), vai tratar justamente das relações som/imagem e seu resultado: a ilusão audiovisual. Para o autor uma dessas relações, talvez a mais importante, pode ser chamada de valor agregado³³. Por valor agregado ele entende que é “o valor expressivo e informativo o qual um som enriquece uma dada imagem, para criar uma impressão definitiva na experiência imediata ou na memória, essa informação ou expressão surge naturalmente do que é visto, e que já contém na imagem em si.”³⁴ (CHION: 1994, 5) O fenômeno do valor agregado é melhor percebido nos casos de sincronismo entre imagem e som, que forma uma relação necessária e imediata daquilo que alguém vê e aquilo que escuta. No cinema as explosões, impactos, quedas são feitos a partir de materiais frágeis que só ganham consistência e materialidade através do som. Mas o mais básico nível de valor agregado é aquele dado pelo texto ou linguagem junto à imagem.

O fenômeno do valor agregado funciona em reciprocidade, o som influencia na nossa percepção da imagem e vice-versa. Mas apesar disso a tela ainda resta como o principal suporte para a percepção de um filme. O som, transformado pela influência da imagem, reprojeta na imagem o resultado dessa combinação. Um bom exemplo são sons de horror ou aqueles que incomodam, a imagem projeta neles sentidos que eles não possuem sozinhos. Um exemplo que Chion cita é o filme *The Skin* (1981), onde um tanque de guerra passa acidentalmente sobre um menino, provavelmente nenhum dos espectadores saiba qual é o som de um corpo nessa situação, mas imaginam que seja algo, húmido, viscoso. O som utilizado para criar esse efeito foi de um melão sendo esmagado.

Desse modo, Chion conclui que o sentido figurativo de um som é bastante variável. Um mesmo som pode transmitir sensações muito diferentes, dependendo do contexto visual e dramático. Com efeito um realismo acústico é menos importante, do que em primeiro lugar o sincronismo e em segundo o fator de verossimilhança (que não está ligada à verdade, mas sim à convenção cultural e social), esses dois fatores que irão conectar um som à um evento ou detalhe. Um mesmo efeito sonoro pode ser usado tanto em uma comédia quando uma melancia cai no chão, como ainda em um filme de guerra quando uma cabeça explode. Duas situações e o mesmo som, mas com resultados muito diferentes.

³³ Added value, do inglês, tradução nossa.

³⁴ Tradução nossa: “the expressive and informative value with which a sound enriches a given image so as to create the definite impression, in the immediate or remembered experience on has of it, that this information or expression “naturally” comes from what is seen, and is already contained in the image itself.”

O resultado final do som de um filme (trilha sonora), inclui vozes, música e efeitos diversos (sons de ambientes, *foley* e sons digitais) e consiste na junção dessas várias camadas, gravadas separadamente, mas mixadas para criar uma unidade. Diferentemente da imagem, que trabalha normalmente com uma camada por vez. A natureza do som permite que na edição seja possível juntar diferentes sons sem que isso seja percebido. Inclusive diálogos são editados e trechos de takes diferentes são utilizados para construir uma fala contínua. (CHION: 1994, 41-2) Os cortes do som também podem ser feitos para serem percebidos, mas a escolha cabe ao diretor e ao responsável pela edição e mixagem.

Chion chama de lógica interna³⁵ do fluxo audiovisual, o modo pelo qual a conexão de imagens e sons se apresenta para seguir um processo orgânico e flexível de desenvolvimento, variação e crescimento, que surge a partir da situação narrativa e dos sentimentos que ela causa. A lógica interna tende a apresentar mudanças do fluxo sonoro de modo contínuo e progressivo, e só faz o uso de quebras bruscas somente onde requer a narrativa. Lógica externa³⁶, Chion classifica como aquela que traz efeitos de descontinuidade e ruptura como intervenções externas para representar o conteúdo. A edição que interrompe a continuidade de imagem ou som, interrupções, mudanças bruscas de tempo, entre outros.

A função mais comum do som de um filme é a de unificação do fluxo de imagens. Primeiro em termos temporais, o som unifica conectando as quebras visuais, através de sobreposições sonoras. Em segundo lugar o som traz unidade através da criação de atmosferas ou paisagens sonoras (som de pássaros ou de tráfego, por exemplo), como uma estrutura que parece conter a imagem, um espaço ouvido o qual envolve o que é visto. (CHION: 1994, 46) Nossa audição é ininterrupta e contínua, por isso quando no filme há uma interrupção ou mudança perceptível, principalmente no som ambiente, isso indica também uma mudança espaço e/ou temporal. Chion ainda comenta que foi a introdução do som no cinema que tornou possível a existência do silêncio. Foi necessário a existência de sons e vozes para que a interrupção dos mesmos, possibilitasse o estudo mais profundo do silêncio. Mas a impressão de silêncio em um filme não é somente a ausência de ruído, o silêncio só pode ser produzido através do resultado do contexto e de preparação. A maneira mais simples de se fazer isso é preceder o silêncio com uma sequência cheia de ruídos. O silêncio é o negativo do som que ouvidos antes, é produto do contraste.

³⁵ Internal Logic

³⁶ External Logic

Para Chion, a conexão espontânea e irresistível produzida por um fenômeno sonoro e outro visual, quando eles ocorrem ao mesmo tempo é chamada de *synchresis* (um neologismo produzido pela junção das palavras sincronismo e síntese). Essa conexão ocorre sem que seja necessário haver nenhuma ligação lógica. O fenômeno da *synchresis* é que torna possível a dublagem, sincronização posterior e a mixagem de efeitos sonoros, e possibilita uma enorme gama de escolhas durante esses processos. Alguns filmes experimentais demonstraram, inclusive, que a *synchresis* pode funcionar mesmo quando imagens e sons não têm nada a ver um com outro. (CHION: 1994, 63) Pois como já dissemos temos a percepção de que todo som tem uma origem, dessa forma ao sincronizarmos imagem-som conectamos invariavelmente um ao outro, mesmo que essa conexão possa parecer estranha e não venha a convencer o espectador daquela realidade.

O uso do som *surround* oferece um completo ambiente sonoro, o qual encobre o ambiente real da sala de cinema, para criar um espaço sonoro sem entrada e sem saída. Sobchack nota que esse espaço pós-moderno é hiper-real: uma representação determinada a totalizar, se colocar no lugar e substituir todos outros espaços. (WHITTINGTON: 2007, 125) Além disso o som surround oferece um tipo de visão periférica sonora, que não é provida pela tela. O som e a narrativa busca colocar o espectador dentro da diegese, e algumas vezes dentro da cabeça do personagem, dentro da diegese. O som surround proporciona acesso a áreas onde a imagem não existe. Nessa perspectiva, o sound design não só alcançou o mesmo status da imagem, mas também a ultrapassou. (WHITTINGTON: 2007, 129) Podemos perceber a influência da tecnologia multicanal nas mudanças ocorridas na utilização do som no cinema, que inevitavelmente irá contribuir para o surgimento do hiper-realismo sonoro e a amplificação dos efeitos sensoriais produzidos por ele.

Certos processos que são ativados no cérebro e no sistema perceptivo, quando assistimos a um filme, também são ativados na experiência não mediada. Porém outros sinais também são processados pelo espectador durante a experiência cinematográfica diferentes daqueles do dia a dia. Como exemplo, quando assistimos um filme, o reflexo natural e automático entre o estímulo visual e a resposta motora é ausente, isso ocorre porque apesar de tudo temos consciência do fato de estarmos em uma sala de cinema. O que leva a crer que a experiência cinematográfica é guiada por um tipo diferente e mais geral de conhecimento. “Isso dá à experiência cinematográfica uma dupla qualidade, se apresenta – ao mesmo tempo – como real e artefato.”³⁷ (LANGKJÆR: 2010, 06)

³⁷ Tradução nossa: “This gives the movie experience its dual quality, its appearance –at one and the same time – as real and as artefact.”

A noção de realismo perceptivo, também implica que temos que ser cuidadosos em como conceituamos a questão do realismo em relação ao som. De um lado o som em um filme contribui para um senso de presença e realidade. Como foi visto o som traz a materialidade do espaço, objetos e corpos. O som está “intimamente ligado em como o filme revela e materializa aspectos físicos da ficção.”³⁸ (LANGKJÆR: 2010, 06) De outro lado, não é difícil perceber que aqueles sons do filme são sons de uma ficção e não sons não-mediados do mundo à sua volta. Similar às imagens, o som tem uma dupla qualidade, amplificando a realidade da ficção e ao mesmo tempo revelando o filme enquanto artefato.

Isso fez com que John Belton (1985) questionasse que o desenvolvimento da tecnologia sonora não foi tanto usado para intensificar o realismo, mas para afastar a experiência cinematográfica do realismo (BELTON apud LANGKJÆR: 2010, 07). De qualquer forma é comum o uso do *foley* nos mais variados tipos de filme, são sons que não estavam presentes no momento da gravação, que foram produzidos posteriormente ou adquiridos através de bibliotecas de áudio. Isso é feito por vários motivos, desde o problema de logística de se captar vários sons ao mesmo tempo em um set de gravação, até a possibilidade de montagem e mixagem que se amplia quando utilizamos sons gravados individualmente para depois juntá-los, o que possibilita que um determinado som possa se sobressair de acordo com a vontade do diretor. Como exemplo, na mixagem os volumes podem ser ajustados de forma a soarem mais como um filme, do que como o mundo real. Tomlinson Holman (2002) descreve o *foley* como hiper-real, pois esses sons são uma intensificação (exagero) da realidade, vários sons competem por nossa atenção e portanto alguns deles tem que ser enfatizados para conseguirmos identificá-los no meio da desordem. (HOLMAN apud LANGKJÆR: 2010, 07) Ao ouvir um dos sons de um filme separadamente, o caráter hiper-real desse som não é necessariamente percebido, separados do contexto esses sons podem parecer bobos, ou exagerados, porém ouvidos no contexto assumem um equilíbrio mais natural.

Uma das primeiras normas de edição e mixagem de som, estabelecidas nos primeiros anos do cinema sonoro, segundo Rick Altman (1992) foi a não coincidência entre o espaço visual e o sonoro. Segundo o autor, herdados do rádio dois aspectos principais podem ser apontados. Primeiro, o diálogo, é gravado com o microfone próximo ao ator, mesmo que a câmera esteja afastada, para se obter uma gravação próxima e inteligível. Segundo, um som ambiente contínuo que não segue os cortes da imagem. “A trilha sonora uniforme

³⁸ Tradução nossa: “intimately linked to how the film reveals and makes real physical aspects of the fiction.”

desconectada e independente da imagem se tornou uma regra.”³⁹ (ALTMAN apud LANGKJÆR: 2010, 07)

O som contínuo, no nível da percepção, é mais próximo da experiência cotidiana do que combinar a dimensão (escala) da imagem e do som e tentar recriar alguma situação *profilmic*. Se tivermos um som que acompanha as mudanças de perspectivas da imagem, dentro de um mesmo espaço-tempo da ficção, teremos um som descontínuo. Essa descontinuidade vai “marcar o filme mais como artefato, do que destacando os eventos da ficção.”⁴⁰ (LANGKJÆR: 2010, 09) A mudança principalmente do som ambiente (sons de fundo, que compõe a paisagem sonora do filme), normalmente indica uma mudança espacial e/ou temporal no mundo da ficção (diegese).

Outros fatores justificam o pouco uso do som acompanhando as alterações de escala da imagem, um deles é a dificuldade de julgar distância através do som. A percepção de um som não depende somente da posição da fonte sonora, mas também do espaço percorrido entre a fonte e o receptor. Geralmente percebemos os sons em medidas relativas e não em absolutas, ou seja, o que vai influenciar nessa percepção dos sons é mais a relação dos sons uns com os outros do que sua existência individual. Como exemplo, um som pode parecer com mais volume se for precedido de silêncio, estratégia muito utilizada principalmente em filmes de terror como artifício para provocar susto. “Tanto a tolerância às variações no espaço físico, como a continuidade sonora na maioria das construções fílmicas é mais consistente em relação à percepção natural do que o acompanhamento do som com as mudanças da imagem.” (LANGKJÆR: 2010, 09) O realismo perceptivo em relação ao som não é uma questão fazer da representação uma cópia da realidade, mas sim uma questão de como a representação ativa processos perceptivos que em alguns aspectos são iguais à percepção da realidade não mediada.

Por outro lado nem todos filmes irão seguir a regra do som contínuo, alguns realizadores se apropriam da descontinuidade sonora e também de outras escolhas estéticas, para justamente expor o filme como artefato. Assim filmes como *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project* 1999) conhecidos como *found-footage* (material encontrado), faz uso de imagens tremidas, sem foco e de som aparentemente sem um tratamento, para dar uma estética realista ao filme, como o próprio nome já diz, como se as imagens fossem simplesmente encontradas em estado bruto. Dessa forma o cinema revela seus bastidores, a

³⁹ Tradução nossa: “The uniform sound track has become the rule, unmatched to and independent of the image”

⁴⁰ Tradução nossa: “mark the film an artefact rather than highlighting the events in the fiction.”

câmera ganha presença e corpo. Cria assim, uma conexão da imagem/som a um suposto *profilmic event*, com uma estética de registro amador e documental. O filme se utiliza dessas estratégias, não só perceptivas mas referenciais para criar os efeitos de real. Ao utilizar a câmera como personagem ativo e a falsa precariedade técnica, o filme quer ativar respostas afim de parecer que tem o mínimo de manipulação, mas que sabemos que não é verdade, é mais um artifício para se alcançar efeitos de real, através de uma hiper-realidade.

No mundo da hiper-realidade, a falha técnica transforma-se paradoxalmente em garantia de autenticidade “realista”. Quanto à perfeição ilusionista, exige-se, pelo contrário, que afirme seu caráter mimético e fantástico o mais abertamente possível - pois o espectador deve se convencer de que a imitação atingiu o próprio auge e que a partir disso a realidade será sempre inferior (CAPELLER: 2008, 67) Para falar de coisas que se pretende conotar como verdadeiras. O “todo verdadeiro” identifica-se com o “todo falso”. A irrealidade absoluta se oferece como presença de real. (ECO: 1984, 13).

O realismo perceptivo preocupa-se então com os efeitos de realidade causados no espectador, portanto busca compreender como são produzidos esses estímulos no cinema e que se assemelham aos estímulos do mundo real. Causando por fim respostas afetivas e perceptivas na audiência. A questão é como que esses sons hiper-reais, não só são aceitos, mas como também são percebidos como algo que dá credibilidade à ficção. Então o autor Birger Langkjaer (2010) formula duas perguntas com as quais pretende, pelo menos, ter alguns apontamentos para compreender esse fenômeno. Primeiro: porque que esses sons “falsos” podem ser aceitos como parte da ficção? Segundo: porque, ou em que senso faz com que esses sons “falsos” são experienciados como mais reais que os sons reais?

A resposta para a primeira pergunta é principalmente o sincronismo entre som e imagem. “Se os eventos sonoros e visuais ocorrerem ao mesmo tempo, som e imagem são percebidos como um único evento.” (ANDERSON apud LANGKJÆR: 2010, 11) Como foi visto Chion chama esse fenômeno de *synchresis* (um neologismo produzido pela junção das palavras sincronismo e síntese) e é um dos principais meios para conectar som e imagem. Mas porque sons falsos podem soar mais reais que os sons reais? Primeiramente não é qualquer som que vai funcionar juntamente com uma imagem somente por causa do sincronismo. O foley deve ter algumas características em comum com o som que vai substituir, como seu desenrolar no tempo, seu timbre e registro de frequência. “Por outro lado muitas vezes as características de um som natural serão amplificadas com o uso de sons “falsos”.”⁴¹ (LANGKJÆR: 2010, 12)

⁴¹ Tradução nossa: “Conversely, there will often be characteristics of a natural sound which are amplified by the use of fake sounds.”

Esses sons não soam como uma gravação documental, dessa forma, o som de uma arma pode ficar mais poderoso, o som de passos podem ser mais pesados ou leves, o som de um molho de chaves pode soar mágico. Por esse motivo esses sons, tanto criam como caracterizam um evento. Essa característica está ligado ao que Chion (1994) chamou de valor agregado⁴².

Os sons adquirem significado porque nós reconhecemos eles como sons de certas atividades. Mas a experiência cinematográfica vai além do que a simples relação entre som e sua fonte. Primeiro, a trilha sonora de um filme é sobre principalmente ritmo e atenção. Segundo, o som identifica e caracteriza um evento para que ele faça sentido de uma certa maneira. O som de passos podem não ser somente passos, mas passos específicos de um personagem com características próprias, são passos determinados ou hesitantes, rápidos ou lentos, barulhentos ou silenciosos. “Atuando dessa forma, os sons, intensificam a realidade ficcional e criam um tom específico, que é pré-requisito para a realização das intenções do filme.”⁴³ (LANGKJÆR: 2010, 12)

Com o aperfeiçoamento da tecnologia sonora, e consequentemente a ampliação das possibilidades criativas, essa questão do realismo sonoro teve duas respostas distintas. Enquanto alguns defendiam uma estética mais naturalista, com a utilização do som direto gravado durante as filmagens, outros preferiram a utilização de sons gravados e sincronizados posteriormente, inclusive em muitos casos com a dublagem das vozes. Porém esse som gravado em estúdio muitas vezes é mais verossímil do que aquele gravado no set. Mas essa utilização de sons “falsos” está “ligada a uma preocupação essencialmente realista: responde à necessidade de conferir um peso exato às coisas que vemos na tela, de lhes (re)configurar a materialidade.” (CAPELLER: 2008, 68) Toda a revolução que passou o cinema nos anos 70, associada à ideia de sound design e com essas novas possibilidades de manipulação sonora contribuíram para o aparecimento dessa estética hiper-realista, principalmente nos filmes fantásticos de ficção científica e de horror.

“É justamente a necessidade implacável de mais realismo, de uma ocultação completa do original por trás de sua cópia através da mimetização de seus traços característicos (a tal ponto que a cópia se torna “mais real” que seu modelo), que se impôs de forma notável ao cinema - sobretudo o norte-americano.” (CAPELLER: 2008, 69)

⁴² Valor agregado é “o valor expressivo e informativo o qual um som enriquece uma dada imagem, para criar uma impressão definitiva na experiência imediata ou na memória, essa informação ou expressão surge naturalmente do que é visto, e que já contém na imagem em si.” (CHION: 1994, 5)

⁴³ Tradução nossa: “By doing this, the sound enhances the fictional reality and gives it a particular toning, which is a prerequisite for realising a film’s intentions.”

Podemos entender que esses sons e imagens que não pretendem representar a realidade, mas sim criar efeitos de realidade, esses sons então são referencialmente hiper-reais, porém perceptualmente realistas. Com o desenvolvimento da tecnologia para a produção desses sons e imagens, houve também a popularização tanto da tecnologia para se produzir um filme, quanto aparelhos portáteis de reprodução. Através do chamado *home theater* o usuário comum pode ter em casa uma experiência próxima à de uma sala de cinema. “Trata-se de um registro sonoro que se apresenta como mais fiel à realidade do que a própria realidade (...) Aliada à perfeição temos, portanto, a ubiquidade: para o hiper-realista, a cópia não só deve ser melhor como deve ser também portátil.” (CAPELLER: 2008, 67)

O entomologista e artista sonoro espanhol Francisco López, ao falar da natureza de seu trabalho vai dizer que, mesmo se não adicionarmos ou subtrairmos nada de uma gravação, não podemos evitar de impor a nossa versão da realidade. A tecnologia do som surround é a tentativa de minimizar esse problema, pois é uma busca reproduzir sons, transmitindo uma sensação mais realista de imersão do espectador, uma ilusão de estar presente no espaço sonoro. Porém o autor acredita que essas tecnologias e seus novos sons, espacialidades e nuances não estão representando a realidade, mas sim construindo uma hiper-realidade. “O som cuidadosamente gravado, selecionado e editado que apreciamos sentados confortavelmente em nossas cadeiras oferece uma experiência que provavelmente não teríamos se estivéssemos os escutando no contato direto com o mundo “real”⁴⁴.” (LÓPEZ: 2004, 84)

“O que estou defendendo aqui é a própria dimensão transcendental da matéria sonora. Na minha concepção, a gravação sonora não documenta nem representa um mundo “real” mais complexo ou significativo. Em vez disso seu foco é no mundo interno dos sons, pois quando seu nível representacional/relacional é enfatizado, os sons adquirem significado e objetivo, e seu mundo interno é dissipado. (...) A riqueza da matéria sonora na natureza é surpreendente, mas para apreciá-la em sua totalidade temos que nos lançar no desafio de uma escuta profunda. Nós temos que mudar o foco da nossa atenção e compreensão da representação para a experiência em si.”⁴⁵ (LÓPEZ: 2004, 85-6)

⁴⁴ Tradução nossa: “The carefully recorded, selected and edited sound environments that we are able to comfortably enjoy in our favorite armchairs offer an enhanced listening experience, one that we would likely not have if we were hearing those sounds in the “real” world.”

⁴⁵ Tradução nossa: “What I’m defending here is the transcendental dimension of the sound matter I itself. In my conception, sound recording does not document or represent a richer and more significant “real” world. Rather, it focuses on the inner world of sounds. When the representational/relational level is emphasized, sounds acquire a restricted meaning or a goal, and this inner world is dissipated. (...) The richness this sound matter in nature is astonishing, but to appreciate it in depth we have to face the challenge of profound listening. We have to shift the locus of our attention and understanding from representation to being.”

Ironicamente, são esses efeitos sonoros não-realistas que dão ao trabalho sonoro o apelo realista, satisfazendo nossas expectativas de como a coisa real soa. Porém López, não acredita que a gravação é melhor que seu original, mas em vez disso ele sugere que o som gravado “não é uma versão do original, mas sim uma entidade diferente com seu próprio valor inerente.”⁴⁶ (LÓPEZ: 2004, 84) O autor não acredita que exista algo como uma apreensão objetiva da realidade sonora. Pois mesmo em uma experiência não mediada, nossa mente conceitualiza um som ideal, e não somente cada pessoa tem uma experiência sonora diferente, mas também a temporalidade da nossa presença no espaço é uma forma de edição. “Nossa ideia de realidade sonora, ou ainda nossa fantasia acerca dela, é a realidade sonora que cada um de nós possui”⁴⁷ (LÓPEZ: 2004, 85).

A imagem em movimento sempre causou um certo estranhamento, pois está sempre articulando a ideia de um mundo fluído, móvel e transitório, e com o surgimento da imagem digital, houve um aumento da sua maleabilidade e a diminuição da sua estabilidade referencial. O som por sua vez vem para recuperar essa característica indicial da imagem, pois o som faz contato direto com o corpo, e age como uma conexão física com a realidade material. Mas se não podemos confiar mais nos nossos olhos (imagens geradas por computador), será que podemos confiar nos nossos ouvidos (sons criados e manipulados digitalmente)? Melhor assumir que não podemos confiar em nenhum dos dois, mas ao mesmo tempo precisamos de ambos, eles se verificam e se confirmam mutuamente. Som e imagem se tornaram indispensáveis um ao outro, “é quase como se neste caso, são duas mentiras feitas para criar uma verdade”⁴⁸. (ELSAESSER; HAGENER: 2010, 147)

Podemos perceber que o desenvolvimento da tecnologia sonora combinado com um contexto histórico favorável, propiciou o surgimento do que chamamos de hiper-realismo sonoro. Fazendo parte e contribuindo para o processo de intensificação das sensações e a necessidade cada vez maior da criação de efeitos de real. As estratégias utilizadas para isso são variadas, mas sempre com o objetivo trazer mais realidade à experiência cinematográfica. Porém não estamos falando de um realismo referencial e sim sensório, ou seja, a criação desses efeitos de real não é feita pela mimetização da realidade objetiva, como uma tentativa de cópia, mas sim através da estimulação dos sentidos do espectador na busca por respostas afetivas que tenham similaridades com aquelas ocorridas na experiência sem mediação. Porém para conseguir, no cinema, criar essas sensações que sejam poderosas o suficiente para

⁴⁶ Tradução nossa: “is not aversion but a different entity with its own inherent value.”

⁴⁷ Tradução nossa: “Our idea of the sonic reality, even our fantasy about it, is the sonic reality each one of us possesses”

⁴⁸ Tradução nossa: “It is almost as if in this instance, two 'lies' make (for) one 'truth'.”

causar esses efeitos de real, é necessário que haja um trabalho de construção sonora que não visa necessariamente uma replicação da realidade concreta, mas sim a construção de uma total ilusão da realidade.

O hiper-realismo sonoro tem sua origem ligada ao surgimento do fenômeno denominado por Bordwell (2002) como continuidade intensificada, que por sua vez se utiliza muito do que André Gaudreault definiu por regime de mostração. Podendo ser identificado nos primeiros anos do cinema (cinema de atrações), é retomado com mais intensidade nos anos de 1970 com a geração *New Hollywood* e talvez encontre seu ápice nos trabalhos do diretor Michael Bay na série de filmes *Transformers* (2007-2017), o regime de mostração faz contraponto, porém sem antagonizar, ao regime de narração. Todo filme tem, de certa maneira, os dois modos de comunicação (mostração e narração), porém podendo tender mais para um ou para o outro.

O processo de intensificação das sensações provocados por um filme, por um lado surgiu como uma tentativa de cineastas em explorar ao máximo as novas tecnologias, visando também atrair o público após a crise da indústria cinematográfica americana nos anos 50/60, e por outro lado criou no público a necessidade por esse tipo de experiência. Tanto que existe uma certa expectativa do público ao assistir um filme, muitas vezes o estímulo para ir ao cinema está mais ligado à curiosidade em relação aos efeitos especiais (visuais e sonoros) do que à própria narrativa do filme. Dos espectadores de filmes de ficção científica e horror, por exemplo, muitos deles vão ao cinema como se estivessem lançando um desafio de serem convencidos da realidade daqueles eventos ocorridos no filme. O público quer ver como a maquiagem, a computação gráfica e o som estão cada vez mais reais, como parecem de verdade. De maneira geral o público de cinema quer ser “enganado”.

Porém para a experiência cinematográfica ser completa Michel Chion diz que é preciso que haja um contrato audiovisual, no qual o espectador ao entrar na sala de cinema tem que estar disposto a ser convencido daquela realidade, se deixar enganar. Segundo o autor a “relação audiovisual não é natural, mas sim uma espécie de pacto simbólico em que o espectador aceita considerar que os elementos de som e imagem participam de uma única e mesma entidade ou mundo”⁴⁹ (CHION: 1994, 222) Porém, ainda segundo Chion, temos que ter em mente que esse “contrato audiovisual nunca cria uma fusão total dos elementos de som e imagem, mas sim permite os dois subsistirem separadamente enquanto uma combinação. No contrato audiovisual, na verdade, ainda permanece uma justaposição ao mesmo tempo em que

⁴⁹ Tradução nossa “Audiovisual contract: The audiovisual relationship is not natural but rather a sort of symbolic pact to which the audio-spectator agrees when she or he considers the elements of sound and image to be participating in one and the same entity or world.”

cria uma combinação.”⁵⁰ (CHION: 1994, 188) Vale lembrar que o realismo cinematográfico, segundo Whittington (2007), é o balanço entre as nossas expectativas do mundo real e nossas percepções do mundo cinematográfico.

Podemos perceber que essa busca por mais e mais intensas sensações não cessou, principalmente no cinema comercial americano, isso fica claro com a implementação de novas tecnologias como o 3D, os cinemas equipados com o D-BOX e similares (cadeiras que vibram e se movimentam de acordo com o filme), ou ainda o recente *Dolby Atmos* que possui, além de auto-falantes no teto do cinema, também expande a quantidade de canais individuais a serem trabalhados. Esse sistema tem a capacidade de processar até 128 canais de som que podem ser direcionados para até 64 auto-falantes individualmente, assim o *sound designer* tem a possibilidade de colocar um determinado som em pontos bem específicos da sala de cinema. É interessante perceber que todas essas tecnologias visam aumentar a imersão e trazer o espectador mais próximo ao filme, intensificando a criação dos efeitos de real. O próprio slogan do sistema *Atmos* revela isso: “*Dolby Atmos*: sinta cada dimensão. *Dolby Atmos* transporta você para dentro da história com um som em movimento que flui ao seu redor com um realismo de tirar o fôlego.”⁵¹

O cinema norte-americano, principalmente o *blockbuster*, dominou por muito tempo e ainda detém grande parte do mercado cinematográfico mundial, portanto é inevitável que a referência na memória do espectador em relação a como um filme deve soar passa pelo cinema hollywoodiano. Por esse motivo, principalmente com a popularização dos meios de produção digitais, o hiper-realismo sonoro passou a fazer parte de boa parte da produção mundial, independente da nacionalidade ou gênero do filme. Podemos verificar então a presença do hiper-realismo sonoro, tanto em filmes que se propõem a ter uma estética mais próxima da experiência cotidiana como em *O Som ao Redor* (2012), como também naqueles que tendem ao universo da fantasia como em *Mar Negro* (2013).

⁵⁰ Tradução nossa: “For we should keep in mind that the audiovisual contract never creates a total fusion of the elements of sound and image; it still allows the two to subsist separately while in combination. The audiovisual contract actually remains a juxtaposition at the same time as it creates a combination.”

⁵¹ Tradução nossa: “Dolby Atmos: Feel every dimension. Dolby Atmos transports you into the story with moving audio that flows all around you with breathtaking realism.” retirado de <<http://www.dolby.com/us/en/brands/dolby-atmos.html>>. Acesso em: 05 de Julho 2016.

4. HIPER-REALISMO SONORO NO CINEMA BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO

4.1 A amplificação sonora do cotidiano em *O Som ao Redor*

A vida numa rua de classe-média na zona sul do Recife toma um rumo inesperado após a chegada de uma milícia que oferece a paz de espírito da segurança particular. A presença desses homens traz tranquilidade para alguns, e tensão para outros, numa comunidade que parece temer muita coisa. Enquanto isso, Bia, casada e mãe de duas crianças, precisa achar uma maneira de lidar com os latidos constantes do cão de seu vizinho. Uma crônica brasileira, uma reflexão sobre história, violência e barulho.⁵²

O Som ao Redor (2012) é o primeiro longa-metragem de ficção do diretor e roteirista Kléber Mendonça Filho. Formado em jornalismo pela Universidade Federal de Pernambuco, desenvolveu carreira como crítico e jornalista, escrevendo para o Jornal do Commercio e para o seu site, CinemaScópio. Também é programador do Cinema da Fundação Joaquim Nabuco e do festival Janela Internacional de Cinema do Recife. Começou a carreira cinematográfica realizando curtas-metragens, entre eles, os premiados *Vinil Verde* (2004), *Eletrodoméstica* (2005) e *Recife Frio* (2009). Em 2008, estreou seu primeiro longa-metragem, o documentário *Crítico*. Seus filmes receberam mais de 120 prêmios no Brasil e no exterior, com seleções em festivais como Nova York, Copenhague e Cannes (Quinzena dos Realizadores).

De maneira geral *O Som ao Redor* aborda a relação e a tensão entre classes sociais e a violência gerada a partir disso. Um recorte sócio-espacial de um bairro de Recife onde residem pessoas de classe média e classe alta, abordando seus temores e frustrações, que confinam esses personagens entre os muros e grades da cidade. Os muros e grades que confinam as pessoas, mas que não consegue impedir a passagem do som que invade e perpassa todos ambientes do filme. Essas tensões ficam claras em vários momentos no desenvolver do filme, principalmente através do som, por exemplo o lavador de carros que arranha o carro da mulher que sai do consultório, o medo de Fernanda a filha de Bia (Maeve Jinkings) que sonha com sua casa sendo invadida por meninos negros pobres, a reunião do condomínio onde os moradores discutem a demissão do velho porteiro que não mais executa suas tarefas adequadamente e atinge seu ápice nas cenas finais onde Francisco, o senhor de engenho decadente, é morto pelos guardas-noturnos que na verdade são filhos de um antigo vizinho de terras, e buscam vingança pela morte do pai. Sobre o local de gravação e essas relações sociais o diretor diz em entrevista:

⁵² Sinopse do filme retirado de <<http://www.osomaoredor.com.br/sinopse>>. Acesso em: 05 de Abril 2016.

Eu já ouvi algumas vezes que eu supostamente adoro meu bairro, Setúbal, por sempre retratá-lo. Esse bairro, na verdade, é onde eu tenho a minha casa, que eu adoro, é a minha casa. O bairro, no entanto, ilustra tudo o que há de errado na vida em comunidade hoje no Recife, ou no Brasil, da casta que é a classe média, média alta. É um bairro de cimento e concreto onde vizinhos podam árvores que dão farta sombra no verão porque as árvores sujam o pátio com folhas e mangas. Os muros altos de prédios de 25 andares tornam a coisa toda inóspita, como se você estivesse sobrando na rua. As casas já foram, ou as últimas estão sendo demolidas. É claramente uma comunidade dodói, cuja idéia de arquitetura resume-se a barrar o elemento externo e proteger quem está dentro, e a altura de uma morada seria o escudo mais natural e desejado. Por tudo isso estar do lado de fora da minha janela, eu ainda sinto o desejo de retratar isso, comentar isso. De qualquer forma, é muito bom poder gravar um som para a fase de montagem do mesmo ponto de vista da câmera no filme, ali a cinco metros do meu computador. É bem orgânico e as fronteiras entre imaginação, lembrança afetiva e registro factual ficam muito borradas. (MENDONÇA: 2011)

O filme, através de uma estética do cotidiano, utiliza o banal como caminho para o desenvolvimento da narrativa. Sem grandes conflitos a serem resolvidos, somos lançados em uma história em curso e que tão pouco tem um desfecho onde as questões surgidas durante o filme são todas resolvidas. Pegamos carona em um bonde andando e saltamos dele antes do ponto final, deixando em nós somente as marcas do deslocamento. “Isto é, o roteiro busca mostrar a realidade (...) como ela é, sem a necessidade da inserção de *plots*, tão comum em narrativas clássicas. (...) baseando-se apenas no cotidiano como relato” (ALVARENGA; XAVIER: 2010, 279). Além das características da narrativa, a forma como ela é apresentada é fundamental para essa estética do cotidiano. A chave para isso é o tempo, com menor fragmentação das sequências através de planos mais longos, planos sequência e movimentos de câmera ao invés de cortes, o tempo do filme se aproxima mais da experiência

A grande pretensão desse filme era algo muito simples: dar à maneira de contar essa história a lógica da vida. No cinema, muitas vezes, o filme abre parênteses, coloca uma marcação de pincel atômico embaixo da cena, te diz coisas que você não saberia se não fosse o filme. Mas na vida, você vai apanhando os detalhes aos poucos, através da observação e da experiência. Queria que, quando o espectador comesse a acompanhar uma história, que ele entendesse que aquela história já havia começado muito antes e que não seria mostrada inteira, mas o suficiente para que você entendesse o que se passa dentro do filme. (MENDONÇA: 2013)

O filme nos convida a fazer parte do cotidiano dos personagens através principalmente de suas experiências sonoras, que aliadas aos longos takes permitem o mergulho nas imagens e a percepção de detalhes, como quando a empregada doméstica troca de roupa. O espectador acompanha toda sua ação e passa a perceber outros detalhes, como os azulejos na parede do

apartamento. Em cada ambiente do filme existe um fundo sonoro que varia de intensidade de acordo com a locação. A soma desses diversos ambientes forma a paisagem sonora do filme: na casa da família de Bia, que é mais próxima à rua, existem mais ruídos; o apartamento de João, localizado em um prédio alto, é mais silencioso; e na rua o som dos carros e das obras ficam mais evidentes. O contraste entre essas paisagens sonoras também serve para demarcar a diferença entre os mais favorecidos e os menos. No alto dos grandes prédios os mais ricos estão mais protegidos da invasão dos ruídos da cidade (vide os apartamentos de João e Francisco), enquanto que aqueles que não têm esse privilégio sofrem mais com o barulho (casa da família de Bia). Já na rua, que é o local onde ocorre os encontros mais contundentes entre as diferentes classes, os ruídos são mais presentes o que intensifica a sensação de insegurança. A variação dos volumes desses mesmos sons criam também uma lógica espacial, onde até seria possível criar um mapa mental da rua onde se passa o filme, e que não necessariamente corresponde à realidade, mas sim à hiper-realidade criada a partir da mixagem dos elementos capturados na locação e/ou criados/alterados posteriormente. Apesar da grande importância do som no filme, não há um predomínio do som em detrimento da imagem, ambos têm igual importância, o próprio diretor explica que a relevância do som foi um imperativo da própria história.

O som entrou na história, porque a localização do argumento era muito espacial e, sendo espacial, estamos no Brasil, país barulhento e tropical – as janelas estão sempre abertas, então os sons saem da janela e entram também pela janela. Às vezes, estás solitário, mas consegues ouvir o vizinho. Pode ser seis da noite e ouves. O som faz parte do teu ambiente, mesmo não sendo teu. É essa dicotomia que, acho, está muito presente no filme. (MENDONÇA: 2015)

Para o professor de literatura e crítico de cinema João Batista de Brito (2013) *O Som ao Redor* é construído entre duas pulsões supostamente antagônicas: “De um lado, temos uma pulsão descritiva, documental, realista, epocal, cujo limite seria a crônica cinematográfica; de outro lado, uma pulsão narrativa, fabulatória, ficcional, cujo limite seria, digamos, o *thriller*.” (BRITO: 2013) O diretor em entrevista fala sobre isso:

Ele é realista, as pessoas se identificam com as situações, mas ao mesmo tempo é um filme que se recusa a ser realista e vai seguindo o caminho dele. Talvez por questões comerciais eu poderia arriscar classificá-lo como um *thriller*, mas na verdade um *thriller* de pequena escala, porque ele é muito pouco espetacular. Não acontece nada, mas acontece tudo. (MENDONÇA: 2013)

A crônica do cotidiano é mais aparente para o espectador, um olhar menos atento pode não perceber as sutilezas da outra faceta do filme, que cria tensões sutis através do som, deixando pequenas pistas e informando tanto quanto a imagem. No filme, o diretor que assina o desenho de som juntamente com Paulo Lamar, utiliza o som para levar o espectador a compartilhar a realidade vivida pelos personagens, para isso, cria uma paisagem sonora que reflete o espaço urbano desse bairro de classe média do Recife, não somente no sentido de preencher com as ambiências captadas nas locações como é padrão no cinema, mas também adicionando outras camadas de ruídos - como o som da máquina cortando metal que se ouve ao fundo por quase todo filme, os eletrodomésticos de Bia ou ainda o som do elevador do prédio de Francisco. Criando assim uma complexa rede de sons que invade todos ambientes do filme.

A outra pulsão a que se refere João Batista de Brito, a do *thriller* é mais sutil, durante o filme são utilizadas estratégias e elementos sonoros característicos de filmes de horror para criar uma constante tensão, como se algo estivesse sempre para acontecer, mas na maior parte das vezes essa expectativa é frustrada, ficando sempre nesse limite e causando um certo incômodo na audiência. Em última instância essa expectativa somente irá se concretizar ao final do filme com a morte de Francisco, cuja a imagem não vemos. A cena é cortada antes da efetiva ação e só podemos ouvir o som dos tiros que se confundem com os sons dos fogos que a família de Bia explode no terraço de sua casa. Sobre essa tensão entre o mundano e o fantástico explica o diretor:

Eu me interesso pela união do cinema com o mundano, e veja que aí, às vezes, o cinema implica trazer o elemento fantástico que, para mim, é sinônimo de cinema. De qualquer forma, aliar-se ao mundano é essencial. O mundano absoluto, como as cozinhas das pessoas, as salas de estar ou áreas de serviço. O problema que eu vejo, e que me desagrada em boa parte dos filmes realistas, mas nunca nos romenos, é que o mundano é tratado de maneira mundana. Não sobra muito interesse, não é mesmo? É bom poder usar a realidade como base e dar uns tapas bem dados, uma cusparada na cara aqui, um empurrão ali. (...) uma idéia de realismo que me atrai, dentro de uma visão literal do termo, é estabelecer uma ligação entre o mundo real, o mundo filmado, remixado por mim e pelos meus colaboradores, e aquele indivíduo que está entre as duas coisas, o espectador. (MENDONÇA: 2011)

Dentro de uma perspectiva mais ampla da paisagem sonora, o filme possui uma unidade sonora do ambiente diegético como um todo, ao mesmo tempo, temos a criação de territórios sonoros inseridos desse espectro mais amplo. Esses territórios e suas relações consequentemente afetam os personagens, mais notadamente nas cenas da casa de Bia. O som

invade o privado independente do sentimento de privacidade, dos muros e grades, como o cachorro que incomoda Bia, o vendedor de discos piratas com o som alto na rua, os ruídos das máquinas a trabalhar incessantemente, entre outros.

Através da classificação dos sons proposta por Murray Schaffer em sons fundamentais, sinais e marcas sonoras, podemos identificar no filme algumas correlações. Os sons fundamentais que são aqueles que estão presentes constantemente, sendo assim, o fundo sonoro de determinado lugar, no filme em questão são os sons de cidade (carros, pássaros, vozes de pessoas) e em alguns momentos as obras que ocorrem no local (marteladas, máquinas). Já os sinais são caracterizados por sons de maior volume que se destacam na percepção do ouvinte de forma mais notória do que os sons de base, no filme podemos citar como exemplos o latido do cachorro e os eletrodomésticos. As marcas sonoras, que seriam os sons característicos da região retratada, que estão cheios de significados para a comunidade que os ouve. Em *O Som ao Redor* podemos citar como exemplo de marca sonora, o som do mar.

Os sons do cotidiano, no filme em questão, além de cumprir sua função comum no cinema, que é criar essa espacialidade e ambientar o espectador, ele também cumpre em certos pontos a função da música ao criar climas e tensões, ajudando assim no desenvolvimento da narrativa. O diretor dispensa a utilização da trilha musical tradicional, em favor do uso de ruídos e de uma trilha incidental que muitas vezes se inspira e se confunde com esses ruídos. Essa trilha incidental que apesar de utilizar meios musicais, como teclados sintetizadores para sua criação, o resultado gerado é mais próximo de um efeito sonoro do que de uma música. São poucos os momentos em que músicas são utilizadas de forma contundente no filme, são músicas já existentes e na maior parte das vezes faz parte da dieesege do filme. Na cena em que João conversa na rua o vendedor de CDs piratas está com som alto tocando uma música popular “Gozar Tropical” de Cláudio N e duas vezes na casa de Bia são elas “Charles Anjo 45” de Jorge Ben e interpretada por Caetano Veloso e “Crazy Little Thing Called Love” do Queen. Também há o uso de música na festa de quinze anos de uma das netas de Francisco. Além disso temos música instrumental no início do filme quando estamos vendo as fotografias em preto e branco e também nos créditos finais. Nas cenas na casa de Bia quando ela coloca essas músicas para tocar em volume alto, elas funcionam como paredes sonoras, sobrepondo-se aos sons externos que invadem sua casa principalmente do latido do cachorro. Dessa forma a personagem cria esses territórios sonoros com objetivo de propiciar um ambiente seguro que as paredes não conseguem evitar.

Desde o roteiro que não me parecia certo para esse filme ter uma música incidental dramática. (...) Talvez isso venha do aspecto “observação” que queria para o filme e para essa narrativa. Acho também que a plateia fica mais atenta quando uma ação desenvolve-se à sua frente sem música, o fator mistério aumenta, não sei. Na verdade, algo que eu não havia antecipado é que essa ausência de música pode ter gerado uma tensão um pouco maior do que eu tinha em mente a princípio. De qualquer forma, eu queria entrar com uma contrapartida para a falta de música dramática, e ela seria uma espécie de montagem sonora bem marcada com a ação. Essa montagem seria feita a partir de ruídos do dia a dia, de ambiências típicas de uma cidade grande brasileira, que é, claro, muito barulhenta. Organizar esses sons nos levaria a uma trilha sonora dramática, mas sem música. De qualquer forma, Helder Aragão (DJ Dolores) criou também algo que é “mais do que um efeito sem som, menos do que uma música melódica”, e esses pedaços de som entram aqui e ali, quase uma trapaça minha em relação à ideia original. Do ponto de vista estético, o som prova a existência de outras pessoas vivendo ali perto. Há uma cena em que Bia (Maev Jinkings) está sozinha no seu quarto, com a porta fechada, se olhando no espelho. E ouvimos alguma vizinha às turras no telefone com alguém que deve ser um namorado, a voz entra pela janela. Os sons não respeitam as linhas divisórias arquitetônicas e da privacidade, eles são mal educados, e queria usar isso no filme. (MENDONÇA: 2013) Uma coisa que eu acho que funciona no filme é que ele é todo de divisões físicas, com muros, barricadas, grades e delimitações bem claras de espaço, mas o som não tem isso, ele passa por cima e ignora tudo. Essa tensão entre as duas coisas é algo que as pessoas têm reagido muito, talvez sem filosofar sobre isso, sem refletir, mas é um aspecto interessante. (MENDONÇA: 2013)

Podemos perceber pela fala do diretor que sua intenção é tratar o mundano, porém com uma bordagem inesperada para criar momentos fantásticos dentro da realidade cotidiana. É também através do som que ele busca atingir seu objetivo, uma das estratégias comumente aplicadas ao cinema para isso, são os sons acusmáticos. Michel Chion usa o termo acusmática⁵³ para definir a relação da imagem (fonte) e o som propriamente dito. Acusmático é quando "ouvimos sons sem ver a causa originária do som", ou “que faz ouvir sons sem a visão das suas causas” (CHION: 2011, 61). A acusmática através do som fora de tela (off-screen) é um dos principais recursos para a criação do espaço fílmico. Seja através do processo de acusmatização, ou seja, quando um determinado som é ligado a certa fonte sonora visualmente e posteriormente levado para fora da tela (de on-screen passa a off), ou ao contrário, quando um som está em princípio desligado de sua fonte, para depois ser revelado (de off-screen passa a on).

Nos créditos iniciais de *O Som ao Redor*, sons em off (acusmáticos) de pássaros e carros já introduzem alguns elementos que compõem a paisagem sonora onde irá se passar o filme.

⁵³ O conceito de acusmática foi utilizado por Pierre Schaeffer em seu livro *Traité des objets musicaux* (1966) relacionado a estudos sobre música e utilizado por Chion posteriormente nos estudos fílmicos.

Além da desses sons ambientes uma batida grave, porém sutil, se repete em intervalos longos e ainda nos créditos iniciais entra uma música não-diegética. Após os créditos outra música juntamente com imagens de fotografias antigas de pessoas em uma fazenda, pode ser visto os antigos senhores de engenho e seus trabalhadores explorados, lembrando assim o passado escravocrata de Pernambuco e do Brasil. Posteriormente iremos entender que os senhores de engenho das fotografias representam os antepassados de alguns personagens, que mesmo após muitos anos e agora na cidade, continuam exercendo grande influência social e econômica. As fotos vão seguindo e música vai crescendo de intensidade e de elementos até um corte seco para a cena que abre o filme. A câmera acompanha uma menina de patins e um menino de bicicleta correndo na garagem de um prédio, o plano sequência os segue até entrarem em uma área onde estão outras crianças brincando, nesse momento percebe-se a escolha do diretor, que vai se repetir em outros momentos do filme, em utilizar como ponto de escuta⁵⁴ a posição da câmera. Segundo Chion, o ponto de escuta pode ser tanto uma representação da realidade daquele que vê a cena como se fosse um simulacro, ou seja, um ponto de escuta no sentido espacial. Há também sons mais complexos, por exemplo, o ponto de escuta com um sentido subjetivo (CHION: 2011, 74).

Figura 1 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Nessa cena inicial, conforme a câmera entra na quadra do prédio, os sons vão preenchendo as caixas dos sistema *surround* 5.1. Primeiramente os sons crescem nas caixas frontais e, no momento em que a câmera passa pelas crianças e entra no ambiente, esses sons são distribuídos gradativamente para as caixas de *surround*, dando a sensação de imersão na cena, como se o expectador entrasse juntamente com a câmera, caracterizando um ponto de escuta no sentido espacial e que vai se manter na maior parte do filme. Outro som importante

⁵⁴ É a referência sonora complementar (equivalente) ao conceito de ponto de vista, justamente, pelo fato de o som e a imagem exercerem um trabalho conjunto numa obra cinematográfica.

que aparece ainda nessa cena é o som de uma máquina cortando algo, em princípio não vemos sua fonte, mas logo depois é revelada a origem do som que passa de off para on-screen e surge a imagem do operário instalando a grade com uma máquina (Figura 1).

Após o corte para a cena seguinte o som acusmatizado da máquina passa a fazer parte da paisagem sonora de grande parte do filme, com mais ou menos intensidade dependendo da cena. Esse som da máquina cortando algo, juntamente com outros sons de obras, ao mesmo tempo que geram um incômodo por sua repetição e por suas características tímbricas, também trazem informações sobre a expansão imobiliária e a constante busca por segurança, que são parte o pano de fundo da história do filme. O uso do som *surround* e a escolha desse ponto de escuta favorece a criação dos efeitos de real ao inserir o espectador dentro da ação vista na tela. Ao utilizar a câmera como ponto de escuta, o diretor personifica a câmera enquanto personagem e assim

Figura 2 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Após essa sequência inicial aparece na tela o título “Cães de Guarda” nos é apresentado um som que será importante para o filme, o latido de cachorro. O plano muda para Bia de olhos abertos e deitada em sua cama, ao lado o marido dorme (roncando), o som do cachorro latindo e uivando continua ao fundo, incomodando nitidamente o sono da personagem. Bia vai fumar um cigarro na cozinha enquanto o cão continua a latir, ela vai à janela jogar um pedaço de carne com remédio para o cachorro que late na casa do vizinho e, quando a câmera mostra o rosto de Bia, o som do cachorro fica mais forte nas caixas *surround* (atrás); na mesma sequência, quando mostra o cachorro latindo em quadro, o som sai com mais volume nas caixas frontais acompanhando o eixo da câmera (figura 2). Também podemos citar a cena em que João (Gustavo Jahn) conversa na rua com dois outros personagens sobre o roubo do

carro. Na cena há um vendedor de CD pirata tocando uma música com volume elevado, a cada mudança de plano e contra-plano do diálogo o som da música acompanha a variação do eixo da câmera, variando de intensidade na esquerda e na direita do plano de acordo com a posição da câmera, o que causa uma ruptura na continuidade sonora, revelando em certa medida o filme enquanto artefato.

Figura 3 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Outra cena que demonstra a escolha de usar a posição da câmera como ponto de escuta é quando o personagem de seu Francisco vai à praia à noite, a imagem faz uma panorâmica lateral que é acompanhada pelo som. A cena começa mostrando a rua e utilizando o som acusmático do mar nas caixas *surround* e, à medida em que o movimento de câmera acontece, também ocorre uma pan no som passando para as caixas frontais (figura 3). Isso deixa claro a escolha do diretor de tentar representar um dado espaço físico utilizando a tecnologia multicanal, mas sem que isso seja necessariamente uma tentativa de cópia igual da realidade, mas sim a construção de uma hiper-realidade modelada a partir de diferentes elementos que se unem para criar essas paisagens sonoras. Sobre a capacidade do cinema representar o ambiente sonoro cotidiano Fernando Morais da Costa comenta:

Às paisagens sonoras cada vez mais ruidosas correspondem as suas representações pelo cinema. Não é novidade que as tecnologias de exibição, edição de som, mixagem desenvolvidas ao longo dos últimos quarenta anos procuraram sempre aumentar o volume do produto final do som dos filmes como este chega aos espectadores nas salas de cinema. Os sistemas de exibição multicanal trouxeram, além da propalada maior espacialidade graças aos canais dispostos não apenas atrás da tela, mas envolvendo os espectadores, maior fidelidade e um teto muito mais alto para a intensidade dos sons reproduzidos. A edição de som digital tornou mais fácil e mais acurado dar ganhos de volume em cada arquivo para que ele possa estar próximo ao limite de intensidade permitido. (COSTA: 2010, 100)

O hiper-realismo pretende, através da mais total irrealidade, paradoxalmente gerar efeitos de real na nossa percepção. Nossa experiência auditiva do real é contínua e abrange todo nosso redor, diferentemente da visão que só vemos o que se encontra à nossa frente. Portanto o som é fundamental para a localização espacial do indivíduo, e através da audição podemos perceber várias características físicas dos objetos e espaços. A partir da audição de um determinado som, podemos ter uma noção da posição do seu emissor. A tentativa de emular essa percepção no cinema deu origem aos sistemas multicanais. O aperfeiçoamento da tecnologia permitiu a utilização de variadas camadas sonoras distribuídas no sistema multicanal, e como decorrência disso as experimentações sonoras e as possibilidades de criação também se expandiram. A trilha sonora⁵⁵, utilizando-se de sons acusmáticos, traz para a tela aquilo que Capeller chama de “jogo sensorial” e “sensação [sonora] quase tátil” provocadas por uma edição sonora hiper-realista. Embora seja muito empregado no cinema fantástico, “sendo uma tendência genérica da indústria cultural contemporânea” (CAPELLER: 2008, 70), a manipulação sonora no cinema, em especial a hiper-realista necessita de uma análise que vá além da submissão do som à imagem, mas sim como eles trabalham em conjunto para atingir o efeito desejado.

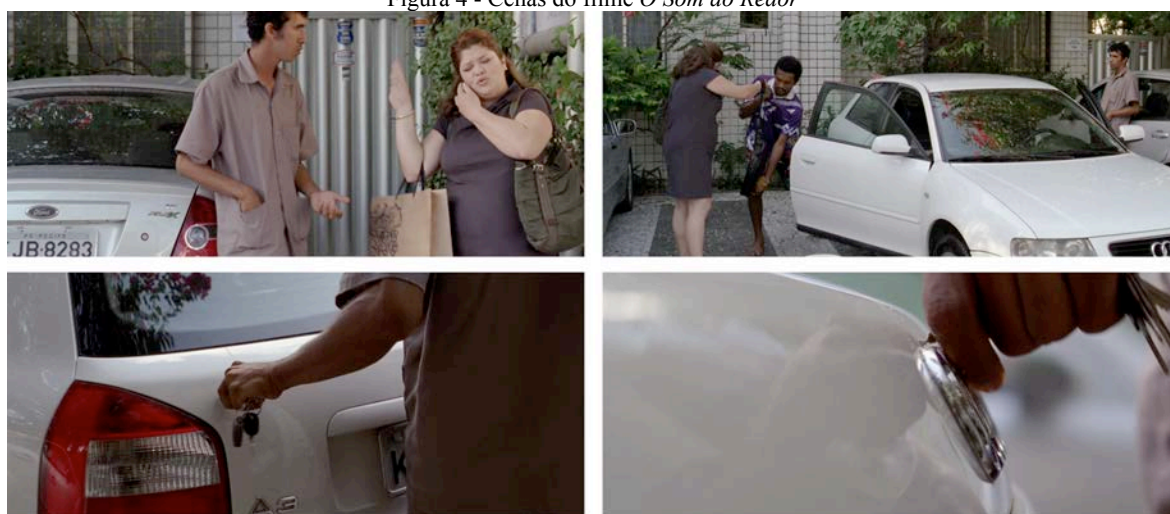
O diretor utiliza os sons do cotidiano de forma articulada para funcionar como elemento tencionador e condutor do filme, para isso faz o uso de uma edição de som hiper-realista. Pois o hiper-realismo não destrói a percepção de realidade, mas amplifica “seus efeitos ilusionistas ao máximo, sua presença de real. (...) Trata-se de um registro sonoro que se apresenta como mais fiel à realidade do que a própria realidade (...) uma cópia mais que perfeita do original”. (CAPELLER: 2008, 65-6). Como seria essa cópia mais que perfeita? Essa cópia pode possuir características como timbre, intensidade e altura, semelhantes ao que se pretende representar, porém com suas características amplificadas. Por exemplo em uma cena do filme, uma mulher sai do consultório, na calçada estão o lavador de carros e o porteiro do prédio, o porteiro oferece ajuda com as bolsas que ela carrega, porém antes mesmo de terminar sua fala, a mulher o interrompe e diz que já vai dar dinheiro para o outro personagem. Claramente aborrecido com o modo como foi tratado, o porteiro, discretamente pega uma chave no bolso e arranha a traseira do carro da mulher. O ruído do arranhão sendo feito é tão forte, que por um momento imaginamos que a mulher poderá ouvi-lo, porém isso não ocorre. Podemos deduzir que o ruído foi propositalmente intensificado para dar ênfase ao ato de vingança do porteiro por ter sido humilhado. Ao arranhar o carro de luxo ele transfere a raiva que sentiu da

⁵⁵ Trilha sonora aqui representando toda a massa sonora do filme.

mulher para o objeto, que simboliza o status e a dominação imposta pelo poder econômico dos ricos sobre os mais pobres. O close da câmera é acompanhado por um close sonoro, reforçando mais uma vez a posição da câmera como ponto de escuta que foi utilizado na maior parte do filme (figura 4). O hiper-realismo sonoro é uma maneira de criar efeitos de real no espectador através da utilização de técnicas e tecnologias sonoras disponíveis, com destaque à tecnologia *surround* e também a popularização dos meios digitais de gravação e edição do som. Com a utilização de sobreposição de camadas sonoras, efeitos e artifícios, em contra ponto à uma estética mais naturalista de uso do som, o hiper-realista se apresenta como algo que explora os limites da percepção e da tecnologia.

(..) com a edição de som digital a aventura iniciada no fim da década de 1970 de se construir uma trilha sonora composta por mais de uma centena de pistas de som, para que se chegue a massa sonora capaz de reproduzir com suposta fidelidade ambientes complexos, como, por exemplo, uma guerra em uma floresta, tornou-se corriqueira. Nenhum outro elemento sonoro ganhou mais espaço com essa forma de construir o som de um filme que os ruídos. (COSTA: 2010, 100)

Figura 4 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



A priori qualquer manipulação do som em um filme poderia ser considerada hiper-realista pois modifica a realidade capturada. Porém desde a incorporação do som no cinema, a manipulação sonora se tornou cada vez mais comum, desde que o *foley* foi utilizado pela primeira vez no filme *Show Boat* (1929), tornando-se posteriormente em prática padrão no cinema. O *foley* foi usado principalmente, e ainda hoje se faz o seu uso, como complemento às ações dos personagens e a sua interação com os *props* (objetos de cena), sem necessariamente acrescentar algo a mais às imagens. Porém essa definição puramente técnica abarcaria quase todos os filmes existentes, por esse motivo iremos pensar esse fenômeno

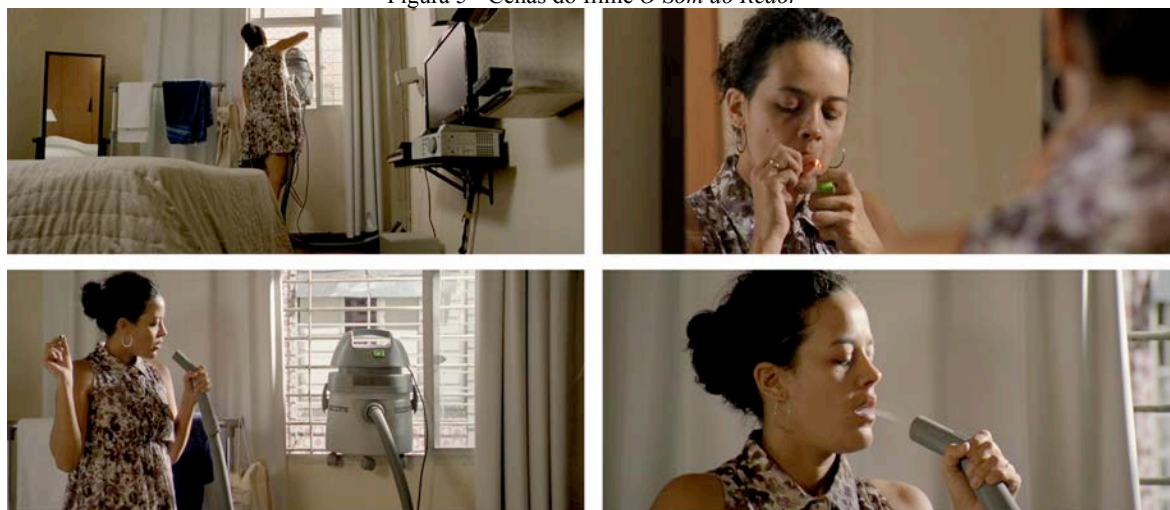
como um estilo de linguagem e em como ele se apresenta para a audiência. Em nosso estudo buscamos identificar algumas estratégias utilizadas para criar esses efeitos de real e como diferentes abordagens em relação ao som podem ser consideradas hiper-realistas.

Em *O Som ao Redor* iremos focar em identificar como o diretor utilizou sons do cotidiano como elemento causador de tensões e as suas relações com os diferentes personagens. A primeira cena do filme é um plano sequência, já descrito anteriormente, em que um menino e uma menina andam de bicicleta e patins na garagem do prédio, além dos sons das rodas do patins e da bicicleta, é ouvido uma batida grave que lembra um bate-estacas juntamente com outros sons de obras e do ambiente da cidade ao fundo. Em seguida, na quadra de esportes do prédio, surgem os sons das crianças brincando e o som do que parece ser de uma máquina fica cada vez mais presente. Um outro som que aparece aqui e que irá se repetir em outros momentos do filme, é um elemento da trilha incidental, mas que lembra o som de uma hélice girando. A seguir aparece a imagem do operário que usa uma máquina para fazer manutenção em uma grade, revelando a origem do som, tanto o som de “hélice” quanto o da máquina se intensificam em relação aos outros elementos sonoros até o ponto de suprimir toda ambiência sonora, enquanto que o de bate-estacas segue constante. A câmera faz um *zoom* até chegar próximo ao operário, então há um corte seco na imagem e no som. No plano seguinte na imagem da rua vista de cima, já não ouvimos a hélice ou a máquina somente o som ambiente e os carros passando, porém o som do bate-estacas continua constante e na mesma intensidade e segue dessa maneira nos dois planos seguintes (rua e prédio). Na cena que segue voltam os sons de obras, um casal de adolescentes se beijam nos fundos de um prédio e por fim, fechando a sequência de abertura, volta para a rua e ocorre uma batida entre dois carros.

Diferentemente dos outros sons que variam de intensidade com a variação dos planos, o som do bate-estaca continua constante em toda essa sequência inicial do filme, dessa maneira funciona também como um som não diegético e cria um clima de tensão. Tanto uma tensão devido às características do próprio som que é grave e repetitivo, como também através da dúvida criada por essa dupla existência entre o diegético e o não-diegético. Nesse caso o uso do som do bate-estaca deixa claro um caráter hiper-realista, pois é um elemento que poderia fazer parte da *diesese* do filme juntamente com os outros sons, porém em certo momento ele se descola da *diegese* e traz para a sequência esse clima de suspense que amplifica os efeitos da imagem. A cena da batida entre os dois carros é interrompida com um corte seco, da cena na rua de dia barulhenta para a mesma rua à noite mais silenciosa e vazia, esse momento

marca o início da primeira parte do filme intitulada “Cães de Guarda”. Sem essa utilização do suposto bate-estacas, essas cenas iniciais certamente teriam outro sentido, poderiam ser interpretadas como somente imagens da cidade em um dia qualquer, porém esse som traz toda uma conotação diferente para a sequência, indicando algo a mais que não podemos ver, mas que está onipresente. Sinalizando dessa forma já no início do filme o sentimento de apreensão e o medo da violência que percorre toda a história.

Figura 5 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Aproximadamente aos 28 minutos Bia entra em seu quarto e coloca o aspirador de pó na janela, em seguida acende um baseado, podemos ouvir a vizinha conversando ao telefone e também outros ruídos mais sutis, como o de carro passando e vozes de crianças. A personagem vai até a janela e liga o aparelho e começa soltar a fumaça dentro do aspirador, o som do aparelho ligado se sobrepõe aos outros sons, que não são mais audíveis (figura 5). Percebe-se que Bia utiliza tanto o aparelho de som tocando música, mencionado anteriormente, como o aspirador para criar uma barreira sonora em momentos de relaxamento, dessa maneira através do som cria-se uma relação afetiva entre a personagem e esses aparelhos. Fortalecendo a característica consumista da nova classe média, em um relacionamento fetichizado com os objetos. Revelando um lado subjetivo e psicológico da personagem da sua relação com esses eletrodomésticos. Esse consumismo chega a causar uma briga, Bia é atacada por sua vizinha, quando descobre que a Tv que o marido de Bia comprou é maior que a sua. Ela cria então um território sonoro que serve também como uma barreira para camuflar os sons que invadem sua casa.

O território sonoro. É uma questão de delimitação de espaço de consumo, tanto quanto de poder, pelo fato de um território nunca estar pronto, ele é criado, produzido, assim como se criam relações a partir dele. Entendemos que nossa

escuta, visão, tato, todos os nossos sentidos, estão sendo colocados nesse plano. Nosso mundo sensível está posto a trabalhar, produzir, instituir morais e desejos, tanto quanto formas de vida, modos de escuta. (OBICI: 2008, 82)

A cena da máquina de lavar também pode ser utilizada como exemplo dessa relação. Aos 44 minutos Bia está na cozinha e a máquina de lavar está ligada, ouvimos seu som. A personagem puxa a máquina para fora do encaixe e trava os pés da mesma, em seguida fica parada encarando a máquina mordendo levemente os lábios. A máquina faz um ruído e começa a fazer a centrifugação, quase como estivesse dizendo para Bia o momento que ela estava aguardando, a partir daí o som do eletrodoméstico preenche todo ambiente, a personagem encosta na máquina e se masturba utilizando a vibração que a centrifugação gera (figura 6). Tanto na cena do aspirador de pó como da máquina de lavar, a personagem está utilizando os aparelhos de um modo para o qual não foram projetados, também nas duas cenas som do aparelho preenche todo ambiente suprimindo qualquer outro som. Nos parece que nos dois momentos o som passa do ponto de escuta espacial para o ponto de escuta subjetivo da personagem, que se utiliza desses equipamentos para se proteger do som ao redor. Posteriormente ela faz uso do *Bark Free*, um aparelho de som de alta frequência, para inibir o cachorro de latir. Bia durante todo o filme trava um embate constante de som contra som, sons esses, que acabam personificando esses objetos.

Figura 6 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Clodoaldo (Irândhir Santos) um segurança particular chega à rua para oferecer os serviços de segurança para os moradores, em dado momento ele e Fernando (Nivaldo Nascimento), que também faz parte da equipe de seguranças, vão ao encontro de Francisco para pedir sua benção para trabalhar nessa região. No elevador do prédio de Francisco os seguranças em silêncio aguardam a chegada ao andar. Os rangidos e o som grave do elevador,

mais uma vez, demonstram a utilização dos sons cotidianos para que funcionem como elemento tencionador da narrativa. Sem essa amplificação sonora do elevador a cena seria apenas mais um registro cotidiano, porém ao privilegiar esse som ele transmite a apreensão sentida pelos personagens. Nesse momento do filme ainda não sabemos a verdadeira intenção de Clodoaldo, que só será revelada no final do filme, mas podemos sentir um clima de apreensão que em grande parte se deve ao som. A cena seguinte são os dois personagens caminhando no corredor em direção à porta do apartamento, eles são atendidos pela empregada doméstica que abre a porta e pede para aguardarem o patrão. Os dois esperam em silêncio pela chegada de Francisco, acompanhamos a sequência como se fosse em tempo real, da cena do elevador até a chegada de Francisco são 2 minutos e 36 segundos.

Na cena do corredor, e também enquanto aguardam Francisco na cozinha, é possível escutar o som da casa de máquinas do elevador criando novamente um suspense sutil, por ser uma cena silenciosa é possível ouvir algumas vozes e um telefone tocando ao fundo. Ouvir o som da casa de máquinas do elevador, no apartamento de Francisco, revela sua proximidade e consequentemente se deduz que se trata da cobertura do prédio, reforçando mais uma vez o poder econômico do personagem. O som funciona como marcador narrativo contribuindo para a construção do imaginário proposto pela temática do filme. Por outro lado esse som, ao ser destacado do som ambiente, funciona também como um efeito sonoro, criando um certo desconforto e deixando pistas do que irá acontecer.

Na sequência final do filme, Clodoaldo agora acompanhado de seu irmão, volta ao apartamento de Francisco. Novamente dois personagens em silêncio no elevador, só ouvimos o som do elevador e da respiração dos personagens, porém dessa vez o som do elevador está mais presente e se intensifica no decorrer do plano. Os personagens olham um para o outro, os dois com uma expressão tensa. Os ruídos do elevador começam sutis e a medida que decorre o plano eles se intensificam gradativamente até um ponto onde preenchem todo ambiente quando ocorre um corte seco para o corredor do prédio. No corredor ouve-se sons sutis da noite na cidade, alguns insetos e o tráfego ao longe, mas há uma sensação de silêncio, causada pela oposição entre o plano do elevador com muitos ruídos e o do corredor com poucos ruídos. Amplificando o som do elevador e desnaturalizando sua aplicação, o diretor opta assim por um uso hiper-realista. Pois não há nenhum motivo aparente na diegese para essa elevação dos ruídos no elevador, feito justamente para criar esse efeito de suspense. Uma opção padrão seria o som do elevador ficar de fundo, e a tensão ser criada através de um feito sonoro/musical. Os ruídos em crescente irão mais uma vez causar um certo suspense daquilo

que está por vir, mas dessa vez não será frustrada a expectativa, algo de importante realmente irá acontecer.

Figura 7 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Dentro do apartamento Francisco e os dois seguranças sentam na sala para uma conversa. Francisco solicita um reforço em sua segurança pessoal, com receio que algo aconteça com ele, após a notícia de que um ex-funcionário (Reginaldo) de sua fazenda foi assassinado. Durante a conversa Clodoaldo e seu irmão revelam que foram eles que mataram Reginaldo e que na verdade são filhos de um homem morto devido à uma disputa de terras a mando de Francisco. E ali estão eles para cumprir sua vingança, quando a verdade é revelada os três se levantam bruscamente de onde estavam sentados, o que gera vários ruídos inclusive de objetos que caem no chão. Porém antes que executem a ação o plano é cortado. Aparece a família de Bia no terraço da casa acendendo bombas, que provavelmente serve para assustar o cachorro e fazê-lo parar de latir. O som dos explosivos também oculta o tiro que supostamente mata Francisco, porém a última bomba a explodir faz um som mais potente que as anteriores, sugerindo o tiro fatal. Dessa forma não vemos a cena da morte de Francisco, que fica subentendida, somente através do som podemos construir aquilo que se passou (figura 8). Assim como os exemplos discutidos no Capítulo 3.1 sobre o retorno do real, a cena não vista retorna na imaginação do expectador.

Figura 8 - Cenas do filme *O Som ao Redor*



Após essa análise concordamos com alguns críticos ao dizer que o protagonista do filme é o som, pois é ele que irá conduzir a narrativa e conectar as histórias paralelas da trama. Os exemplos dados são apenas alguns escolhidos para o trabalho, porém o filme ainda conta com outros momentos de igual importância, que acabaram por ficar de fora. O diretor é coerente nas suas escolhas, dando ao filme uma característica sonora que faz jus ao título *O Som ao Redor*. A paisagem sonora, o minimalismo nas músicas e efeitos não-diegéticos, além da música popular incorporada à diegese do filme contribuem como estratégias para dar fluidez à narrativa, conectar os níveis de realidade e criar a experiência do filme como um todo.

4.2 A construção de uma realidade fantástica em *Mar Negro*

Uma estranha contaminação atinge uma pequena vila de pescadores. Quando peixes e crustáceos se transformam em horrendas criaturas transmissoras de morte e destruição, o solitário Albino luta pelo grande amor da sua vida, arriscando a própria alma numa desesperada fuga pela sobrevivência.⁵⁶

Mar Negro (2013) é o terceiro longa-metragem do diretor capixaba Rodrigo Aragão, um filme de terror, independente, de baixo orçamento e inteiramente rodado em Guarapari. Aragão é maquiador profissional especialista em efeitos especiais e grande fã do cinema de horror, principalmente dos diretores Sam Raimi (*Evil Dead – A Morte do Demônio*, 1981) e Peter Jackson (*Fome Animal*, 1992). Por esse motivo, esse é um filme que mistura várias referências ao gênero como zumbis, monstros e magia negra. Em segundo plano trata da destruição do meio ambiente, pois na cena final vemos ao longe que a contaminação que ocorre na vila é proveniente do vazamento de um navio que naufragou na costa. Utilizando humor e muito sangue o filme garante uns bons sustos e algumas risadas.

Na análise do filme será utilizado o conhecimento adquirido por mim nas funções de edição e mixagem de som do *Mar Negro*. Portanto a análise terá informações discutidas com o diretor do filme e com a equipe durante o processo, que não se necessariamente se trata de citação direta dessas pessoas, mas sim interpretações minhas sobre as lembranças do processo. O trabalho foi realizado em um estúdio caseiro utilizando um par de monitores de som profissionais e um *home theater* de boa potência para completar o sistema 5.1. Longe de ser o ideal, o uso do *home theater* foi a solução encontrada devido ao custo reduzido. Além disso não houve nenhuma checagem de mix em um estúdio profissional para cinema, muito menos licença Dolby. O filme foi finalizado nesse estúdio caseiro e apesar disso ficamos

⁵⁶ Sinopse retirado de <<https://www.youtube.com/watch?v=EkAeb4XFsaE>> Acesso em: 21 de Maio 2016.

satisfeitos com o resultado alcançado, tendo em vista os recursos disponíveis. Falaremos mais disso no decorrer da análise.

Como já vimos o hiper-realismo busca, através do som, amplificar os efeitos ilusionistas das imagens. Um dos motivos pelo qual essa estética começou a ser explorada em filmes de ficção científica, pois esse gênero assim como o horror, cria realidades outras, que necessitam de um apelo maior para se fazerem verdade para o espectador. O som tem papel fundamental no convencimento do espectador, não no sentido de que aquilo que se vê na tela é real referencialmente (que realmente aconteceu), mas sim criar efeitos de real que irão provocar no espectador sensações reais, sendo assim referencialmente irreais e perceptivamente reais. O horror é um gênero que explora muito as sensações físicas estimuladas pelo som, é um gênero primordialmente baseado no som. A própria origem da palavra horror remete à isso.

A palavra “horror” tem origem na combinação do latim *horrere* (ficar em pé) com o termo em francês antigo *orror* (arrepia). A tradução literal, portanto, seria “cabelo em pé”. O termo está ligado a um estado fisiológico e cognitivo anormal. Os cineastas de horror precisam estimular respostas afetivas que conduzam a plateia a esse estado anormal (CARREIRO: 2011, 47). Apesar dos antecedentes no cinema mudo, o horror é primordialmente um gênero baseado no som (...). Desde o princípio, o gênero tem oferecido aos cineastas oportunidades de explorar inúmeras possibilidades trazidas por novas tecnologias sonoras (HUTCHINGS apud CARREIRO: 2011, 47)

Mar Negro é um filme molhado e gosmento, muito em parte devido aos 1.500 litros de sangue artificial utilizado nas filmagens. Essas são qualidades táteis, então como passar essas sensações ao espectador senão através do som? Pois como já foi visto anteriormente o som traz materialidade à imagem. Os efeitos especiais do filme são analógicos como maquiagem, bonecos e animatrônicos usados para fazer zumbis, monstros e outros seres estranhos ganharem vida. Porém não pretende convencer o espectador da veracidade referencial desses seres fantásticos, sabemos que zumbis e monstros não existem, porém esses sons e imagens combinados podem gerar efeitos e reações nos espectadores, próximas, iguais ou ainda maiores do que a provável experiência do real.

No filme em questão podemos citar, como efeitos imediatos das cenas, o susto ou ainda nojo e repulsa. Não precisa ser verdadeiro, contanto que pareça verdadeiro, e assim irá desencadear respostas afetivas análogas ao contato com a experiência em si. Mesmo que não existam referenciais no mundo real para um zumbi ou para o baiacu-sereia (monstro que aparece no início do filme), existem pistas perceptivas que fazem essa relação, como a movimentação dos personagens e dos bonecos e a caracterização da maquiagem para parecer

verossímil, além é claro do som. Ninguém nunca viu um baiacu-sereia (parece uma mistura de peixe com ser humano) ao vivo, mesmo porque não existe, mas todos já viram um peixe e obviamente um ser humano, por isso não importa é se é real ou não, mas sim se convence o espectador da sua realidade. A textura da pele do monstro parece convincente, ou percebemos que é uma pintura com gosma por cima? Os movimentos são orgânicos e guardam semelhança com os seres vivos, ou são mecânicos e rígidos? O som que o monstro produz condiz com a imagem, tanto em sincronia como em escala? Pode ser percebido alguma falha no sincronismo? E na escala, um monstro grande emitindo um som agudo convence?

Mas o que conta não é tanto a autenticidade da peça quanto o aspecto estupefaciente que ela transmite. (...) A autenticidade divulgada não é histórica, é visual. Tudo parece verdadeiro, em todo caso é verdadeiro o fato de que pareça verdadeiro, e que a coisa com que pareça seja dada como verdadeira, ainda que, como Alice no País das Maravilhas, nunca tenha existido. (ECO: 1984, 23)

Eco faz esse comentário em referência ao *Ripley's Believe It or Not Museum*, que é uma atração que reúne diversos tipos de curiosidades, desde micro esculturas feitas em um buraco de agulha, estátuas em tamanho real do homem mais alto e o mais gordo do mundo e até um bezerro de duas cabeças. Muito semelhante aos shows de variedades e os *freak shows* muito comuns no final do século XIX e início do XX. Porém nada nessas exposições é verdadeiro, tudo é cópia, mas temos tanto reproduções de objetos historicamente realistas como o escritório de Maria Antonieta, como também cenas de Alice no País das Maravilhas que é baseado em uma ficção, por exemplo. O público tem consciência disso e está ali para ter o contato com a experiência do real, que não necessariamente prescinde do objeto original. Não precisa ser real contanto que assim o pareça. No cinema, principalmente em ficções do universo fantástico, o que ocorre é semelhante. Por exemplo, ninguém acredita que zumbis realmente existem, porém vão ao cinema para ver um filme que tem esse tipo de criatura para ter a experiência sensorial desse contato. Uma questão interessante a esse respeito é que uma das coisas que o público desses tipos de filmes buscam, é justamente verificar e se deixar impressionar como os efeitos e maquiagem podem parecer tão reais.

Além da referência à realidade objetiva também temos que levar em conta a referência à cultura cinematográfica do espectador. Zumbis podem não existir, por isso não temos uma referência direta no mundo real, mas podemos ter a referência em outros filmes que já usaram desse personagem. Embora o zumbi apareça no cinema mundial desde os anos 30 (*White Zombie*, de Victor e Edward Halperin, 1932), no cinema brasileiro só foi aparecer no final dos

anos 70 em filmes obscuros de um cineasta mineiro chamado João Rosendo, e posteriormente a isso somente vinte anos depois com “Zombio” (1999) de Peter Baiestorf. O zumbi nunca foi um personagem muito popular no cinema de horror no Brasil. “Na cultura do Brasil, por exemplo, o zumbi jamais marcou presença significativa. O cinema de horror brasileiro é conhecido pelas práticas híbridas, que mesclam a iconografia visual clássica do horror internacional com elementos originários do folclore local” (CÁNEPA apud CARREIRO: 2014, 92). Mas talvez a maior influência de Aragão e toda a referência posterior ao tema é o diretor George Romero (A noite dos mortos-vivos - *Night of the living dead*, 1968), que foi o responsável pela popularização dessa criatura na cultura cinematográfica internacional.

No artigo “Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo” Rodrigo Carreiro lista três categorias sonoras a serem analisadas a voz, os efeitos sonoros e a música, buscando estabelecer características comuns na utilização desses sons no cinema de horror. A mais comum utilização da voz como elemento de horror é o grito. O mais popular é o grito feminino, e normalmente agudo, das vítimas em perigo que ficaram conhecidas como *scream queens* (ou “rainhas do grito”). Muitas atrizes ficaram famosas por suas qualidades vocais. Em oposição ao agudo dos gritos da vítima, o som da voz do vilão ou dos monstros tende a ser mais grave, independente de ser um humano ou outra criatura.

Não é difícil explicar a preferência por vozes com baixas frequências reforçadas para os antagonistas do horror. Se os timbres agudos de tenores ou sopranos sugerem mansidão, tranquilidade e doçura, a textura grave dos barítonos possui certa semelhança com os urros produzidos pelas cordas vocais dos animais selvagens, mais perigosos e imprevisíveis. Por consequência, esse tipo de voz provoca sobressalto e desconforto, sugerindo que seu dono representa agressividade e ameaça, gerando dessa forma o sentimento do horror nos espectadores. (CARREIRO: 2011, 46)

Em *Mar Negro* temos o grito da personagem Clara (Carol Aragão), na cena em que estão cercados no bar ela dá um grito bem marcante ao ver um zumbi saindo dos fundos do local. Nas cenas do bordel temos muitos gritos dos figurantes em diversos momentos, o grito é sem dúvidas parte importante da construção da linguagem sonora do gênero e contribui para passar uma ideia de medo e terror. Apesar de não haver um vilão ou monstro com voz propriamente dita, os sons emitidos por eles em *Mar Negro*, são também em frequências baixas (sons graves) a exemplo do capeta que aparece na parte final do filme. Mas por não se tratarem de voz propriamente esses ruídos estão mais próximos dos efeitos sonoros do que da fala.

Segundo Carreiro além da voz temos os efeitos sonoros, que serão analisados com maiores detalhes a seguir, e a música. A música não é nosso foco do trabalho, porém faremos uma breve descrição sobre a música em *Mar Negro* por sua importância tanto no filme como também no contexto local da produção. A maior parte das músicas utilizadas na trilogia de terror *Mangue Negro* (2008), *A noite do Chupacabras* (2011) e *Mar Negro* (2013) do Diretor Rodrigo Aragão são composições do maestro Jaceguay Lins e foram retiradas no disco “Melodiário” (1997). O disco foi gravado pela Orquestra Filarmônica do Espírito Santo sob regência de Helder Trefzger com participação do Coral da Universidade Federal do Espírito Santo sob regência de Cláudio Modesto. Compositor, maestro e poeta, Jaceguay Monteiro Lins, nasceu em Canhotinho (PE), em 1947. Residiu no Rio de Janeiro nas décadas de 60 e 70, foi professor na Escola de Música Villa-Lobos (EMVL) onde deixou um grande legado. Lins foi um defensor do anarquismo, algo que refletia-se no seu estilo de vida, nas suas propostas culturais e nas suas obras. Devido à perseguição da Ditadura Militar se viu obrigado a se afastar do cargo que ocupava na escola, indo criar abelhas no interior. Passou um longo tempo longe da música e radicou-se no Espírito Santo no início da década de 1980, e durante sua vida no estado contribuiu decisivamente para a cultura local em diversas áreas. Regeu a Orquestra Filarmônica do Espírito Santo e desenvolveu trilhas para diversos filmes e peças de teatro, arranjos e composições para diversos trabalhos. Foi peça-chave para a revitalização e a divulgação do congo capixaba, uma vez que desenvolveu no campus da Universidade Federal Espírito Santo (UFES) um movimento a partir da formação de um grupo de pesquisa étnico-musical denominado Banda Dois, que revelou o Congo para a juventude universitária capixaba, ganhando destaque nos meios de comunicação e tendo uma grande influência para que essa expressão viesse a ser reconhecida como uma das mais importantes manifestações culturais do nosso estado.

Aragão e Jaceguay se conheceram durante as gravações do curta-metragem “A Lenda de Proitner” (1994) da diretora Luiza Lubiana, Aragão na maquiagem e Jaceguay na trilha musical. Se tornaram amigos apesar da diferença de idade e posteriormente à morte de Jaceguay em 17 de agosto de 2004, Aragão utilizou suas músicas como trilha dos seus filmes, como uma homenagem póstuma ao amigo falecido. Não podemos deixar de mencionar a grande qualidade musical do disco que mistura elementos da música regional e o congo com música erudita, dialogando diretamente com a intenção do diretor no filme de ser regional e universal, através de um recorte muito regional atingir questões universais como o da poluição do meio ambiente. Além disso as composições funcionam muito bem como trilha

musical do filme, provavelmente influenciado por sua experiência compondo para cinema. Outra música é utilizada na abertura do filme, durante os créditos iniciais, é “Indiara” que faz parte da Ópera Tamanduá do compositor brasileiro residente nos EUA João MacDowell. Aragão ouviu essa música e gostou tanto que mudou o nome da personagem interpretada por Kika Carvalho que passou a se chamar Indiara, ele entrou em contato com MacDowell e comprou os direitos da música para ser usada no filme.

A utilização das músicas no filme em sua maior parte se deu através da escolha de trechos que melhor funcionavam com cada cena, sem maiores edições. Porém em alguns momentos foi feito o trabalho de edição mais contundente, como *loops* de certos trechos da música combinados com outros elementos que não faziam parte da composição original, como na cena do ritual satânico. Outras intervenções como a alteração do tempo da música deixando ela mais lenta e grave, também foi feita, por exemplo na cena em que Albino (Walderrama dos Santos) deixa o bar repleto de zumbis ao amanhecer. Além das músicas do disco “Melodiário”, nos momentos em que não encontrávamos uma música do disco para determinada cena, foram criadas trilhas originais para cobrir essas lacunas. Como exemplo para a cena em que Clara foge do seu padrasto, Peroá (Markus Konká) já transformado em zumbi, foi feita uma trilha misturando timbres de sintetizador. Toda a sequência do bordel também possui uma trilha original, a qual toda base foi feita a partir de ritmos produzidos na bateria, utilizando somente as peças graves do instrumento. Essa base foi gravada sob orientação da equipe de som, pelo ator do filme e baterista Valderrama dos Santos. Uma característica comum dessas trilhas criadas para o filme é que não se trata de música propriamente dita, são trilhas incidentais, pois não têm vida independente enquanto obra não se sustentam sem as imagens. Foram feitas exclusivamente para funcionar de uma maneira específica com as imagens, essas peças utilizam elementos musicais para criar algo que está entre a música e os efeitos sonoros. Portanto as principais funções da música no filme é dar ritmo e criar atmosferas sonoras com climas variados.

Para a criação dos efeitos sonoros foram usados os materiais capturados durante as filmagens, sons gravados durante a fase de pós-produção e ainda algum material encontrado em sites de compartilhamento de som na internet. O trabalho de pós-produção do filme foi realizado por mim (Felipe Mattar) e por Alexandre Barcelos com assistência de Arthur Navarro. O trabalho de edição de som começou antes mesmo do filme estar totalmente editado, e ainda faltavam as filmagens das cenas finais com a baleia zumbi. O próprio Rodrigo editou o filme e foi nos repassando a medida que ficavam prontas as sequências.

Nesses momentos iniciais ainda não tínhamos muita noção da ordem em que viriam as cenas, por esse motivo começamos pelo início com a sequência 01 cena 01, que por acaso também é a cena que abre o filme. É uma cena boa para começar pois tem um pouco de tudo como diálogo, silêncio, sons misteriosos, um monstro e muita ação. Dessa forma essa primeira cena serviu como ponto de partida para todo o restante do filme, como um teste em menor escala. Várias estratégias são usadas para criar um som que cause o efeito desejado na platéia, principalmente em filmes de terror.

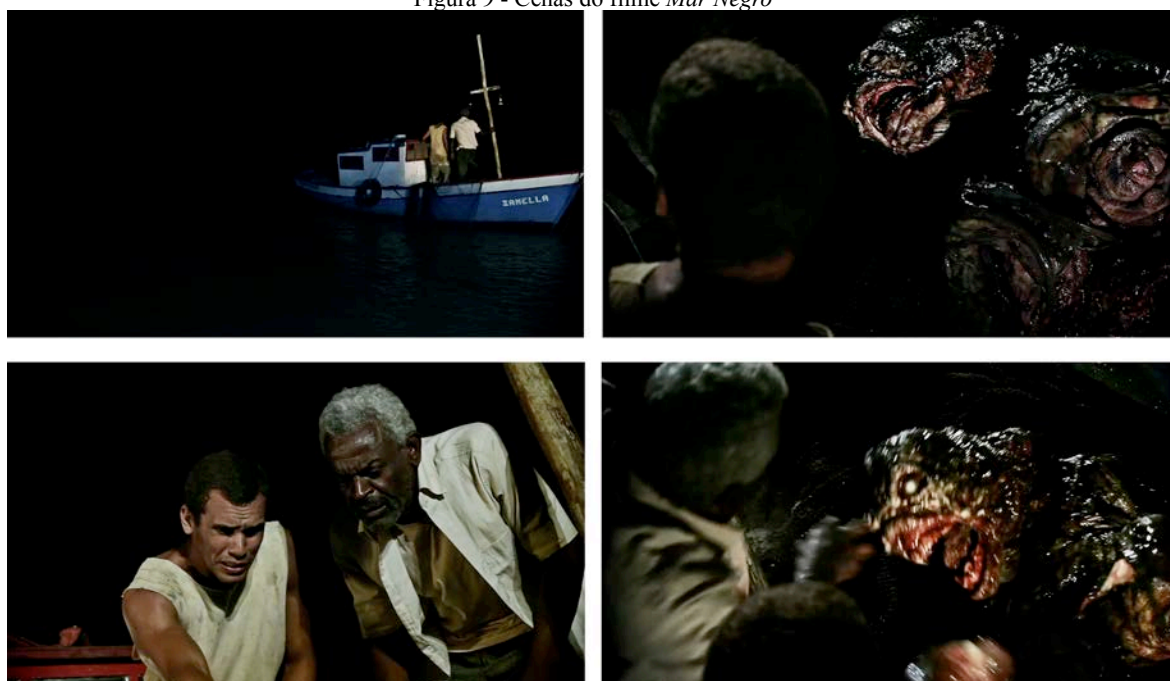
Respostas afetivas relacionadas ao horror são alcançadas através de uma variedade de técnicas que incluem a audição de algum ruído inesperado (susto), o deslocamento no espaço de sons cuja origem é, ou pode ser, ameaçadora (tenso), e o retardamento do processo de identificação de um determinado som com o objeto, ser ou fenômeno físico que lhe origina (suspense), entre outras. (CARREIRO: 2011, 47)

A cena inicial do filme começa em um barco à noite, nele estão dois pescadores, Peroá (Markus Konká) e Cavalo Cansado (Thiago Ferri), que estava dormindo no serviço. A cena começa com Peroá acordando Cavalo, eles discutem um pouco e retomam o trabalho, nesses momentos é possível ouvir o som da água batendo no barco e os ruídos provocados pela movimentação dos personagens e do manuseio dos objetos, além disso uma trilha sutil que cria um clima de suspense. O dia não está bom para pescaria, pegam apenas lixo, carcaças de peixe, uma arraia e após várias tentativas frustradas e algumas mudanças de local eles ouvem um barulho estranho. Cavalo chama atenção de Peroá para o estranho ruído e largam a rede e vão ao outro lado do barco para ouvir melhor. O som que eles ouvem lembra um uivo ao longe, esse som faz referência à baleia que irá aparecer no final do filme. Nesse momento em que eles estão concentrados tentando identificar o som, a rede de pesca é puxada por algo no mar e o ruído do atrito dela com o barco faz os pescadores correrem e começarem a puxá-la, nesse momento a trilha que tinha silenciado retorna aumentando a expectativa sobre o que caiu na rede. Eles fazem muita força para tirar o que ficou preso na rede de dentro do mar. Quando conseguem puxar a rede para dentro do barco surge o baiacu-sereia, um ser estranho que parece estar morto, pois não se movimenta. A trilha nesse momento está bem sutil, os pescadores discutem sobre a origem da estranha criatura, e subitamente o monstro acorda, a imagem dele dando um pulo se debatendo no chão é acompanhado de um som bem forte (um som com ataque forte, como uma batida) com objetivo de dar um susto nos espectadores (figura 10). Tanto som fora de quadro no caso do som da baleia, como o susto provocado pelo

ataque repentino do baiacu-sereia são aplicados por meio de estratégias já conhecidas e comumente utilizadas no gênero.

O papel do som fora de quadro, nas cenas de efeito surpresa, é sublinhar o susto, acentuando a reação emocional do espectador. Dessa forma, a irrupção do campo visual por um elemento estranho ocorre em sincronia com um efeito sonoro, uma nota musical ou um grito, quase sempre em volume bem mais alto do que os sons que se pode ouvir imediatamente antes ou depois. (CARREIRO: 2011, 48)

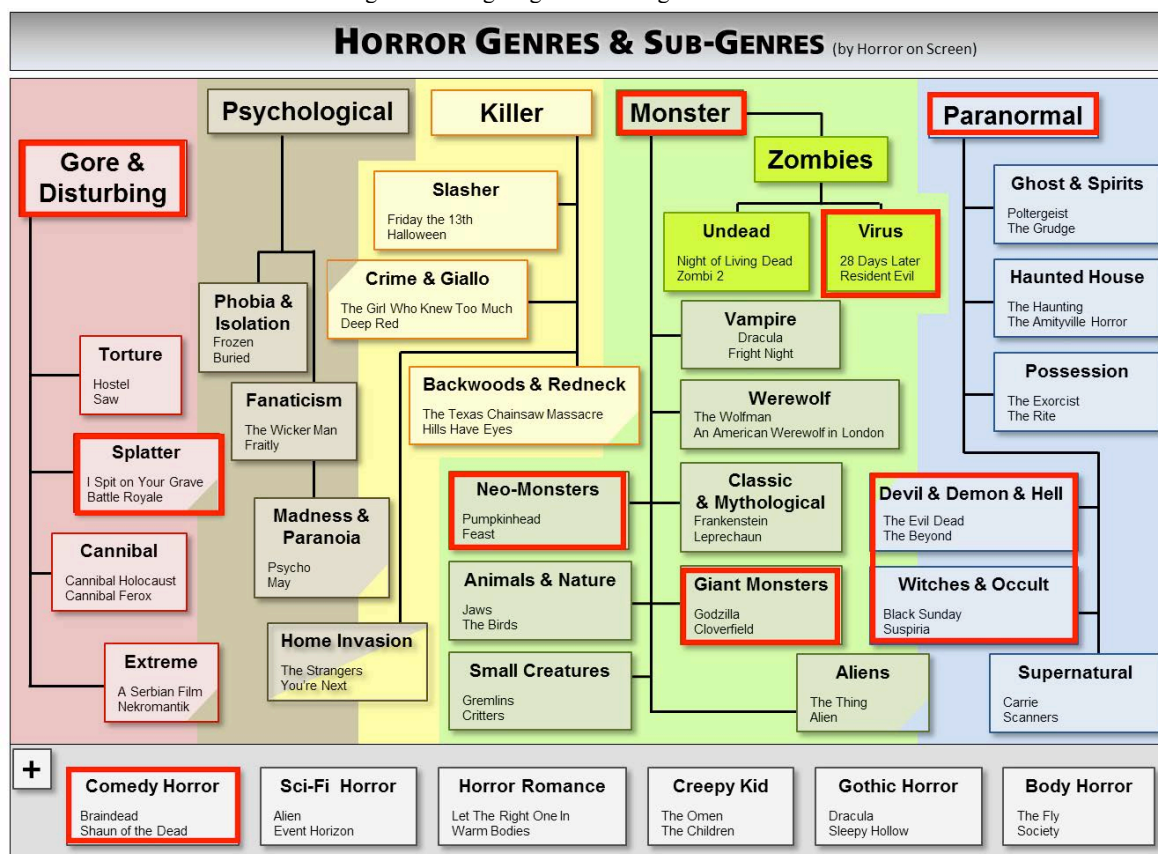
Figura 9 - Cenas do filme *Mar Negro*



Aproveito esse ponto da cena de abertura para abrir um parênteses sobre a escolha estética do som para o filme como um todo, já que essa cena foi o ponto de partida e direcionou de certo modo o restante do trabalho. A princípio tentamos fazer algo um pouco mais sutil na construção do som que acompanha o susto do baiacu-sereia, talvez uma mistura de inocência e presunção, de certa forma achávamos que podíamos chegar à um resultado satisfatório sem recorrer às essas técnicas características do gênero, como exemplo do susto, onde um som forte é precedido de um momento mais silencioso, intensificando assim a potência do som que vem a seguir. Porém já na primeira reunião com o diretor para mostrar os resultados iniciais do som, Aragão foi enfático de como queria aquele momento, ele falou algo como tem que ter um silêncio antes do susto e o som que vem na hora do susto tem que ser uma porrada, além de outras sugestões no decorrer da cena. O filme tem uma estética do excesso, dentro do universo do cinema de horror pode ser considerado pertencente ao subgênero que é conhecido como *splatter*, que se caracteriza pela violência explícita com

muito sangue e vísceras. Mas *Mar Negro* é mais que somente um filme *splatter*; podemos considerá-lo como uma homenagem de Rodrigo Aragão ao cinema de horror, pois faz também referência a diversos outros subgêneros. Para ilustrar, no organograma abaixo destacados em vermelho, podemos identificar os subgêneros aos quais o filme faz referências, são eles:

Figura 10 - Organograma de subgêneros do horror



Fonte <<http://www.horroronscreen.com/2013/06/10/horror-genres/>> acessado dia 25/06/16

Após essas conversas iniciais percebemos, que o som deveria ser usado em sintonia com esse excesso que o filme possui, e se possível contribuir para sua intensificação. Voltando à cena em questão, depois que o baiacu-sereia retoma a consciência, ele derruba Peroá e os dois entram em luta corporal, enquanto eles brigam no chão do barco, Cavalinho Cansado pega uma faca e começa a desferir golpes contra o bicho. Durante todos esses momentos a trilha musical dita o ritmo da ação e é bem contundente, música que é resultado de combinação de trechos do disco Melodiário com a inserção de elementos extras. Além da música temos o som direto que contempla os ruídos da movimentação no barco e os gemidos de Peroá e Cavalinho. O restante dos sons foram criados através de efeitos sonoros, por exemplo a “voz” do baiacu-sereia foi feita pelo próprio diretor, que interpretou a dublagem assistindo a

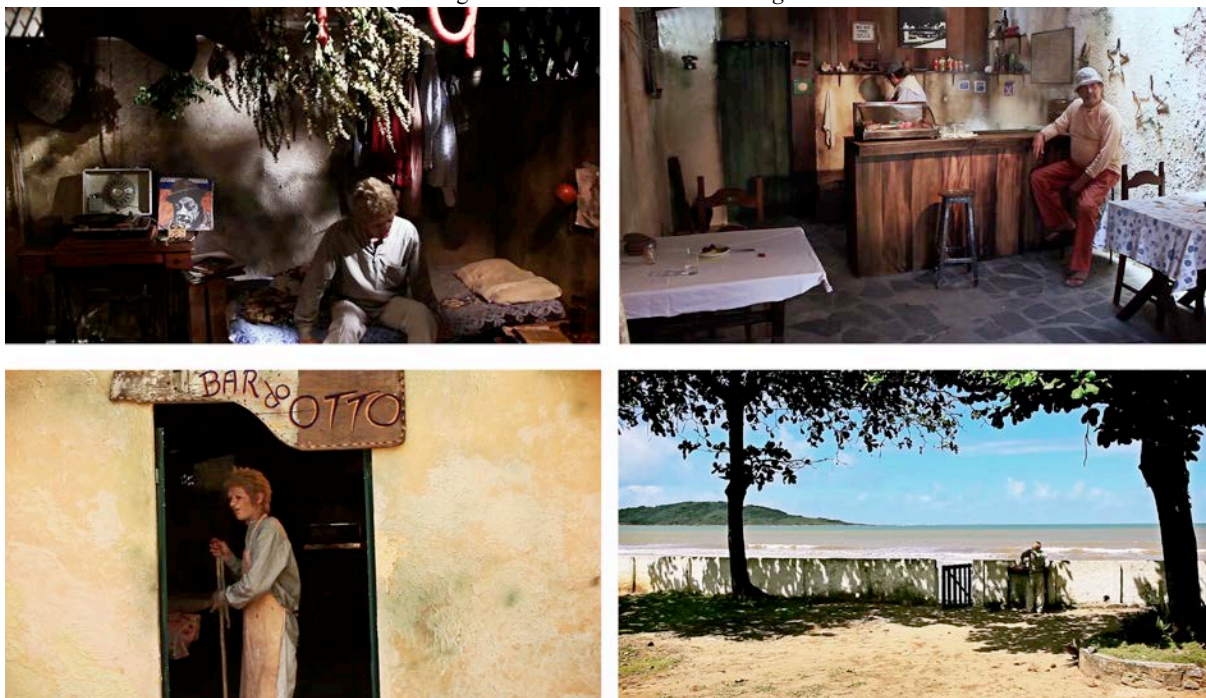
cena, o take foi aproveitado por inteiro com mínimas edições. Somando à interpretação foi utilizado um efeito para deixar o som da voz mais grave nos momentos que o monstro ataca e mais aguda quando é atacado, ajudando assim na dinâmica e consequentemente na organicidade da criatura. Todo o trabalho de som, no que diz respeito ao baiacu-sereia também às outras criaturas do filme, tem como objetivo dar o máximo de veracidade possível à existência de tais criaturas. Veracidade essa em relação ao realismo perceptivo, para assim provocar respostas afetivas no espectador a partir de estímulos sensoriais. Ainda temos outros sons que podemos destacar nessa cena, os sons das facadas que Cavalo Cansado desfere contra o monstro e ainda o som do sangue que sai da boca do baiacu-sereia quando Cansado atravessa a cabeça dele com um pedaço de madeira.

Apesar do resultado final da cena ter ficado bom, ainda tenho ressalvas em relação a ela que podem ser feitas. Me incomoda um pouco que durante toda a parte do confronto entre os pescadores e o baiacu-sereia, que dura cerca de um minuto e meio, há uma massa sonora muito ruidosa, que se deve em grande parte à trilha musical, em certos momentos há uma super-população de sons que acabam por competir entre si. Porém também por esse motivo, quando eles conseguem se livrar do monstro jogando-o ao mar, há um alívio muito grande, pois nesse momento a trilha se encerra restando apenas o som ambiente. Isso dá uma sensação no espectador que o pior já passou e que dá para pegar um fôlego, porém alguns segundos depois a criatura volta e novamente tempos um som forte que irrompe do silêncio. Após isso Peroá consegue ligar o barco, o monstro marinho é ferido pelas hélices do barco e eles conseguem escapar. Entram os créditos iniciais, imagens do barco, mar e paisagem marcam o retorno dos pescadores ao amanhecer, no som somente a música “Indiara”.

Após os créditos, o filme segue e, somos apresentados ao personagem Albino que está sendo perseguido na floresta por um grupo de homens. Na fuga Albino tropeça e cai rolando no meio das árvores e acaba por parar na beira de um rio, os seus perseguidores perdem sua pista e passam direto. Andando na beira do rio ele encontra uma cena bizarra, os corpos de duas pessoas mortas em um local que parece ter acontecido uma espécie de ritual, junto aos corpos ele encontra um livro começa a folheá-lo parece ser um livro de magia negra. Subitamente um dos corpos se levanta, novamente um som forte pra marcar o susto, porém nesse momento há uma trilha incidental bem presente, que diminui o impacto do susto. Esse som também marca o corte da cena para o Albino acordando assustado, percebemos então que era um sonho, porém podemos ver o livro de magia negra ao lado de sua cama, indicando que algo semelhante havia realmente acontecido e que o sonho era parte de uma lembrança. O

som da cena de Albino na beira do rio é marcada principalmente por dois sons, o som do rio e uma trilha incidental atmosférica grave. O som de água corrente é bem mais forte do que o pequeno córrego parece ser capaz produzir e a trilha preenche de forma quase por completo o ambiente, os outros sons, como da movimentação do personagem e sua respiração ficam em segundo plano. Assim, o som do rio é exagerado para, juntamente com a trilha incidental, criar esse ambiente menos natural e dar um tom onírico para a cena.

Figura 11 - Cenas do filme *Mar Negro*



Nesse ponto o filme diminui seu ritmo, e acompanhamos os personagens no seu dia a dia. A construção sonora da paisagem sonora do filme, que ocupa um espaço importante principalmente nas cenas mais cotidianas, foi feita aproveitando a tecnologia surround para colocar o espectador cercado por esses sons. Todos ambientes do filme possuem uma paisagem sonora única, os sons recorrentes são principalmente o som do mar e dos pássaros durante o dia, e durante a noite novamente o mar e sons de insetos noturnos, como grilos. Sempre há algum som ambiente nas cenas, tanto nos falantes frontais, como naqueles que ficam atrás/lateral do espectador no sistema 5.1. Por exemplo, no bar do Seu Otto (Afonso Abreu) temos três diferentes ambientes sonoros, do lado de fora onde o Albino limpa a arraia, o salão do bar e o quarto/dispensa. Na parte exterior ouvimos principalmente o som do mar, que está presente em todos os falantes e sobrepõe quaisquer outro som ambiente (figura 11).

O uso do som do mar com uma certa intensidade, nessa cena e nas que seguem na praia, também cumpre a função de mascarar as diferenças de ambiência dos diálogos, pois ao

utilizar o som direto dos atores gravados na praia, consequentemente temos o som do mar junto com essas vozes, além disso um diálogo pode ser construído com diferentes takes dos mesmos planos e isso causa uma diferença entre os sons de fundo de uma fala para outra. Para resolver isso a técnica padrão é adicionar um ruído uniforme e semelhante ao que se encontra somado à voz, isso faz criar uma unidade sonora da cena, como uma cola que unifica os elementos para esconder esses pequenos defeitos. Diferente do *O Som ao Redor* analisado anteriormente, a mudança da posição da câmera durante uma cena não influencia nessa distribuição dos sons, optamos pelo uso de um som mais contínuo nas ambiências. No salão do bar podemos ouvir o mar ao fundo e também é possível ouvir pássaros mais próximos, no quarto do Albino o som do mar fica ainda mais baixo, porém os sons de pássaros continuam em nível próximo ao salão do bar. O som das ondas do mar é parte importante do ambiente sonoro do filme, é do mar que surge a contaminação do moradores da aldeia de pescadores, por esse motivo esse som está sempre presente com variações de intensidade.

Michel Chion defende que o uso dos ruídos com a intenção de reforçarem o naturalismo das imagens foi se tornando paulatinamente mais complexo. Chion comenta que o espectador habituado ao cinema narrativo espera uma correspondência entre sons e imagens que, na verdade, tem muito pouco de real. Para se obter a sensação de que tudo na imagem está devidamente sonorizado, os sons normalmente são exagerados, não só quanto aos volumes mas às suas próprias texturas. É como se o som real daquelas ações parecesse insuficiente na tela. Assim o espectador vem sendo acostumado a achar que sons produzidos para serem exagerados correspondem aos sons naturais. (COSTA apud CHION: 2006, 216)

Figura 12 - Cenas do filme *Mar Negro*



Um bom exemplo, desse exagero dos sons, é a cena em que Albino limpa a arraia na frente do bar. Na gravação da cena não existe o som da faca cortando o peixe, nem os ruídos de manipulação quando ele retira as vísceras do animal (figura 12). O som não existe devido ao peixe em questão ser cenográfico e por isso não gerar os ruídos necessários, e mesmo que o peixe fosse real dificilmente esses ruídos seriam escutados ou mesmo seria possível gravá-los, pois o som do mar nessa locação é muito alto o que dificultaria a captura do som com boa qualidade. Assim foi utilizado *foley* para a montagem sonora da cena, temos como resultado um som bem presente do som da faca cortando o animal, juntamente com um som de gosma, que além dar credibilidade realista esperada pelo espectador traz outras informações mais sutis. O exagero no som da gosma pode ainda indicar que aquela arraia não é um peixe comum, é agora mais um dos seres modificados pela contaminação. Isso fica confirmado na continuação da sequência pois a arraia foge do local e ainda some com o pedaço de carne que Indiara havia comprado. Portanto esses sons funcionam como elementos que dão materialidade ao objeto que está sendo manipulado na cena, criando efeitos de real, pois sem o som a criatura cenográfica teria menos, ou nenhuma chance de convencimento da sua realidade. Porém ao mesmo tempo carregam informações que ajudam no desenvolvimento da narrativa. Essa amplificação sonora, em que podemos ouvir os mínimos detalhes do que ocorre na tela, está longe de ser uma representação realista, porém paradoxalmente é justamente isso que faz o filme soar real e causar as respostas sensoriais pretendidas. Portanto a prática de se sonorizar tudo, está mais ligada ao desenvolvimento da linguagem cinematográfica na busca por mais sensações, do que necessariamente uma replicação da realidade objetiva. O som cinematográfico se utiliza de elementos que guardam características semelhantes aos sons do mundo, porém utilizados de certas maneiras a causar maior impacto no espectador.

Há quem defenda que o avanço tecnológico atingido nos anos 70, com a capacidade de abrirem-se mais pistas de som, trabalhando-se com uma quantidade maior de ruídos, juntamente com a maior qualidade de reprodução alcançada com sistema Dolby, criou as condições para que pudesse ocorrer tal mudança no estatuto que a própria produção hollywoodiana acostumara-se a dar aos ruídos. Estaria, naquele momento, sendo aberto o caminho para o hiper-realismo sonoro outro modo de nomear a correspondência entre sons e imagens descrita por Chion. Todas as ações na tela passariam a produzir sons que na verdade seriam imperceptíveis, mas que os filmes estariam acostumando o espectador a perceber, e a desejar. (...) É o hiper-realismo sonoro em ação, o exagero do objetivo inicial de fidelidade ao som real, agregando a isso a busca de um impacto sensorial significativo. (COSTA: 2006, 216-7)

Em outra cena ocorre algo semelhante, só que agora com a ambiência, os filhos de Indiara estão em casa enquanto ela trabalha no bordel como ajudante de cozinha. Clara lê uma revista Calafrio⁵⁷ para o irmão “A morte existe desde que a vida foi criada, suas existências sempre dependeram. Um deve morrer para que o outro sobreviva, mas até quando?”. O som ambiente da noite contendo, grilos, sapos e outros seres noturnos é acentuada. Dessa forma, tanto mostra que a casa pode ser perto de um rio, mangue ou brejo, como também, juntamente com a trilha incidental, funciona como elemento tencionador ajudando a criar uma atmosfera de suspense.

Aproximadamente aos 47 minutos Albino chega ao bordel, do lado de fora da casa ouvimos compondo a paisagem sonora temos os sons de grilos e insetos noturnos e do mar ao fundo. A câmera acompanha Albino enquanto ele entra na casa, conforme ele vai se aproximando do salão do bordel os sons ambientes do exterior vão ficando mais sutis enquanto que os sons de dentro do bordel vão ficando cada vez mais perceptíveis. Os sons internos vão preenchendo os canais, primeiro os frontais e gradativamente acompanhando o movimento da câmera, preenchem os canais de trás (figura 13). Semelhante ao que acontece na cena inicial de *O Som ao Redor* (2012) em que a menina de patins e o menino de bicicleta entram na quadra em que estão outras crianças brincando.

Figura 13 - Cenas do filme *Mar Negro*



⁵⁷ Outra referência de Aragão ao universo do horror a revista Calafrio, foi uma revista em quadrinhos brasileira de terror que circulou entre 1981 a 1993.

Dentro do bordel, após negociar um programa com uma das moças que trabalha no bordel, Albino a caminho do quarto vê Indiara, quando aparece o rosto de Indiara na imagem, no som ocorre uma batida grave que possui um longo *sustain* (após o som de ataque da batida ela continua ressoando). Assustado por ver seu grande amor ele sai correndo, no caminho ele esbarra em um dos clientes, quando há o choque entre eles ouvimos novamente o som da batida grave. Apesar desse som não tem nenhuma relação com o choque físico entre os personagens, ao ser montado em sincronismo com a imagem, automaticamente conectamos os dois fatos, e o fato ganha um peso maior, principalmente pois após o choque o homem empurra Albino que sai desequilibrado e acaba caindo no chão. A prostituta grita e zomba dele dizendo que ele tem medo de mulher. Então Cansado que já não gosta do rapaz aproveita para incentivar o restante das pessoas a agredi-lo. Ele acaba no meio de um círculo de pessoas, todos estão rindo e zombando dele, nesse momento temos a mudança do ponto de escuta espacial para o subjetivo. No meio das pessoas a câmera alterna entre a o rosto assustado do rapaz e sua visão subjetiva. Quando a primeira imagem da visão subjetiva aparece, ouvimos os sons das vozes das pessoas ficarem abafados (sem as frequências médias e agudas), além disso esse som abafado começa a percorrer todos os falantes do sistema *surround*, literalmente dando voltas em torno do espectador, porém não repetindo o movimento da câmera mas criando um efeito de desorientação do personagem. Também há nesse momento um som característico de batidas de coração e durante todo o tempo a batida grave continua. Ao ouvimos os sons diegéticos das vozes serem alterados, e o som do coração e da batida grave continuarem uniformes percebemos a escuta subjetiva com uma mistura entre o que seria os sons internos do personagem (batida e coração) e os externos (vozes e risadas) - (figura 14).

Figura 14 - Cenas do filme *Mar Negro*



A sequência do bordel é um caso à parte no quesito complexidade, nós fizemos a primeira montagem do som dessa sequência em uma versão do filme em que era um bloco único de trinta minutos, isso foi interessante pois pudemos criar uma unidade sonora para a sequência. Posteriormente a montagem do filme foi alterada e as cenas do bordel foram intercaladas com outras para dar mais dinamismo ao filme, numa montagem paralela. Para se ter uma noção da complexidade sonora, nessa sequência de trinta minutos o projeto continha mais de 130 camadas de som.

Figura 15 - Cenas do filme *Mar Negro*



No bordel, além dos inúmeros efeitos de som das cenas de ação, temos uma construção espacial através do som que foi pensada para dar a sensação de um espaço coerente. O bordel tem 4 cômodos nos quais se passam as cenas, o salão, a cozinha e os dois quartos⁵⁸. Dentro do salão os sons que dominam é o burburinho das pessoas falando e a música tocada “ao vivo” esses dois elementos podem ser ouvidos nos outros cômodos com intensidades diferentes. Na cozinha os sons provenientes do salão são mais presentes, no quarto onde fica a cantora e seus acompanhantes ouve-se menos que na cozinha, e no quarto do deputado seria o mais afastado do salão onde esses sons são mais baixos ainda. Outro ponto interessante é que nos dois

⁵⁸ As cenas dos quartos foram gravadas no mesmo cômodo, foi mudado a cenografia e em uma das cenas foi feito um *flip* da imagem mudando o eixo para diferenciar os dois ambientes.

quartos quando a porta é aberta os sons do salão são aumentados e quando volta a ser fechada os sons retornam ao nível anterior, simulando assim uma dinâmica física do som, naquele ambiente virtual. Foram criados também padrões de reverberação para cada ambiente, mais reflexivo na cozinha, um espaço mais amplo no salão e um mais sutil nos quartos. Isso foi feito para criar uma unidade entre o som direto e os efeitos adicionados posteriormente. Os padrões de reverberação foram aplicados aos ruídos que estão inseridos na dieasege do filme, excluindo-se assim a trilha incidental e o som direto que já possui sua reverberação natural. Tanto a música “ao vivo” como o burburinho não existiam na gravação das cenas e foram acrescentados posteriormente (figura 15).

Outro exemplo dessa construção espacial é no momento em que Izidora Fernandes (Mayra Alarcón) se prepara para cantar, antes mesmo de começar o show ouve-se vários tiros vindos de fora do bordel, na mixagem *surround* esses tiros tem uma intensidade maior nas caixas traseiras do sistema 5.1. Os tiros são disparados pelos seguranças do local para se defenderem de Peroá, já transformado em zumbi, que invade o local. Esse momento marca o início da carnificina que irá ocorrer no bordel, a partir daí a trilha incidental fica cada vez mais intensa e a contaminação se espalha por várias pessoas no salão. Além dos sons que compõem essa espacialização sonora, após o início da ação no bordel iremos ter variados ruídos que compõem as cenas são eles: som dos tiros e do impacto das balas no corpo, do facão do segurança da cantora, dos esguichos de sangue, etc. No quarto do deputado uma das prostitutas, Dida (Milena Zacché), come o peixe contaminado e também se transforma em zumbi e após isso ela ataca Gisa (Gisele Ferran), a outra prostituta. Durante a luta entre as duas, Gisa desfere um golpe com o sapato contra a zumbi e crava o salto na cabeça dela. O som do impacto do sapato e do sangue escorrendo pela cabeça dela é mais um exemplo do hiper-realismo sonoro presente no filme, pois esses sons são amplificados para serem ouvidos com bastante clareza, sem grandes preocupações com sua naturalidade, mas sim visando causar o maior impacto possível na audiência. Após a carnificina ocorrida no salão parte dos personagens foge e se escondem no quarto onde se encontra o deputado, lá acontece uma discussão e Madame Úrsula (Cristian Verardi), a travesti dona do local, pega uma metralhadora giratória no armário para usar contra os zumbis que estão do lado de fora. O som da metralhadora também é bem interessante pois é formado pelo som dos tiros e do giro do tambor, dos ricochetes das balas e ainda sons de vidro e coisas quebrando.

Figura 16 - Cenas do filme *Mar Negro*



Indiara e Cavalo fogem juntos do bordel, no caminho encontram com Isidora e Clara numa praia. Clara está em cima de uma árvore e cercada de zumbis, eles salvam a menina e se refugiam no bar do Seu Otto. No bar encontram Albino, que está machucado e assustado, ele tinha acabado de lutar contra o estranho homem que estava atrás do livro de magia. Albino diz que eles não podem ficar ali, ele e Cansado discutem, mas sem tempo de conversar muito pois um zumbi que estava nos fundos do bar aparece. Clara dá um grito longo e agudo, que já foi citado anteriormente, e eles partem pra cima do monstro, Albino com uma machadinha e Cansado com um cutelo. Após de terminarem com esse zumbi, aqueles que estavam do lado de fora começam a forçar a porta e as janelas na tentativa de entrar no local. Os zumbis quebram a porta e começam a invadir o bar, Albino com a machadinha, Cansado com o cutelo e Isidora com o facão decepam braços e desferem golpes que fazem litros de sangue voar pelos ares, é uma das cenas mais sanguinolentas do filme (figura 16).

Para a arma de cada personagem foi criado um efeito sonoro diferente, sendo que cada um deles formado pela soma de dois ou três diferentes sons. Essa diferenciação do som de cada arma também contém variações quando o mesmo personagem desferir mais de um golpe seguido para não ficar uma repetição do mesmo som, o que poderia soar mais falso, menos

orgânico. O som das armas contém basicamente o som do impacto da arma no corpo, um som mais metálico e outro com características de gosma e viscosidade e além disso em alguns momentos pontuais o som do sangue esguichando. Todos esses sons têm como objetivo tornar crível as ações dos personagens, dar materialidade física aos corpos e objetos e por fim causar no espectador sensações que tornam possível acreditar, mesmo que por alguns instantes, na realidade cinematográfica apresentada. No meio da confusão Cansado acerta Indiara com o cutelo, Albino fica fora de si e ataca Cansado com golpes de machadinha no rosto. Albino, Clara e Indiara vão para os fundos do bar, porém antes que Isidora consiga entrar Albino tranca a porta, deixada pra trás ela é atacada pelos zumbis que não foram neutralizados.

Já no quarto ao perceber que Indiara tinha morrido, Albino dá um soco em Clara, o que faz um corte para tela preta. O som do soco também é uma construção hiper-realista, assim como o som das armas, pois não há muita importância se um soco na vida real soa daquele jeito, e provavelmente não soa pelo menos não com a mesma intensidade. O importante é se ele passa o estímulo sensorial necessário para desencadear respostas afetivas no espectador, que sejam próximas àquelas vividas no cotidiano. Mesmo que não seja o som de um soco, é um som característico do impacto entre dois corpos. No cinema o principal fator para a criação desse sentimento de realidade através da relação som-imagem é o sincronismo, se um som e uma imagem estão sincronizados temos muitas chances de entendê-los como uma unidade. Porém outros fatores influenciam muito, como as características de um dado som, seu timbre, duração, altura, volume etc. Por exemplo se mesmo sincronizado com o momento do soco, fosse colocado um som de um impacto mais agudo e “brilhante” como o som de metal, que é totalmente diferente do som de um impacto no corpo humano, teríamos no mínimo um estranhamento. Os espectadores poderiam se questionar, seria a menina um robô ou algo assim? Por esse motivo mesmo que o objetivo não seja uma réplica da realidade o resultado tem que guardar certas semelhanças com a realidade física e acústica, para poder criar esses efeitos de real. A não ser que causar esse estranhamento seja o objetivo.

Ao acordar, Clara está amarrada no centro de um círculo cheio de símbolos desenhado no chão, e Albino está completando o desenho. Ele fala pra ela que para ressuscitar a mãe ele vai ter que sacrificá-la. Ele começa o ritual de invocação do Demônio, após falar as palavras mágicas “klaatu barada nikto”, surge a criatura demoníaca. Essas palavras mágicas são mais uma referência do universo do horror que Aragão utiliza, nesse caso ele remete ao filme do diretor Sam Raimi *Uma Noite Alucinante 3* (*Arm of Darkness*, 1992), no qual para destruir o livro da morte o personagem precisa falar essas três palavras. Por sua vez Raimi retira essa

citação da ficção científica *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951) onde a personagem deveria falar essas palavras para impedir o robô gigante de destruir a Terra. Um ponto importante nessa cena é o som do Demônio, que se caracteriza por uma respiração forte e grave com uma textura gutural, o que causa a sensação de uma presença poderosa, podemos comparar com o som de respiração ou rosnado de um animal grande (figura 17).

Figura 17- Cenas do filme *Mar Negro*



Antes de concluir o ritual Albino é atacado por um zumbi, nesse momento Clara aproveita a distração para fugir. Após sair correndo ela chega à uma praia, lá estão vários zumbis inclusive seu irmão caçula. Ela tenta passar despercebida por entre eles, porém ao ver o irmão ela se desespera, o menino zumbi então solta um grito muito alto que ecoa por toda a praia. O grito modificado com efeitos para ficar mais grave e mostrar também através da voz a transformação do garoto em um ser que já não é mais humano. Após o grito todos zumbis da área começam a persegui-la, ela corre até chegar em algo que parece ser uma grande pedra que impede sua passagem. Clara então encosta na pedra encurralada pelos zumbis, mas antes deles a alcançarem, surge um enorme olho na pedra. A rocha na verdade se revela uma baleia zumbi, que esmaga os outros zumbis ao se mover na areia, após isso vai atrás da menina que corre para fugir do monstro. A criação dos sons da baleia demandaram muito trabalho, pois como fazer uma baleia zumbi parecer real, com toda sua grandiosidade. Para isso sons de

baleias reais foram misturados e manipulados e utilizados juntamente com sons de movimentação na areia, de algo se arrastando. No final quando a menina chega na pedra e consegue escapar, ainda tem o som do esguicho da baleia que grita pela perda da presa. Assim o filme termina com Clara no alto de uma pedra observando o navio naufragado e a mancha negra se espalhando pelo mar.

Figura 18 - Cenas do filme *Mar Negro*



Mar Negro é um exemplo onde o hiper-realismo sonoro é explorado de variadas maneiras, assim como em diversos filmes do gênero horror. O longa-metragem cria uma realidade fantástica que se mistura com a realidade cotidiana e, ao mesmo tempo, nos traz toda uma gama de sensações quase táteis. Ao explorar a tatilidade abre-se a possibilidade de ver o cinema como um experiência íntima, sua relação com o espectador passa a ser mais como uma conexão próxima do que a de um observador distante. Tatilidade como um modo de percepção e expressão em que o corpo inteiro e ao mesmo tempo é convocado a se relacionar com o mundo, uma relação de contato recíproca e íntima. As formas de tatilidade que o público experimenta ao ver um filme são compartilhadas tanto pelo expectador como pelo filme (BARKER: 2009, 2-3).

O som, principalmente os ruídos, tem um papel fundamental no agenciamento desses estímulos sensoriais, que juntamente com as imagens irão gerar os efeitos de real. No aspecto físico com a materialização dos objetos e seres, espacial na construção do espaço filmico e

também subjetivo na criação de afetos, sentimentos e sentidos. O hiper-realismo sonoro é uma maneira de se obter esses tipos de respostas sensoriais nos espectadores, e tem se tornado cada vez mais comum identificar esse tipo de abordagem no cinema contemporâneo, e não somente em cinema de gênero (horror, fantasia, ficção científica) onde foi seu início ou no cinema *blockbuster*, mas também em produções independentes com abordagens mais sutis em relação ao som.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho percorrido até aqui, nos faz perceber que parte da produção cinematográfica contemporânea ficou mais ruidosa como reflexo da própria sociedade que, a partir do século XX, passou por transformações enormes que alteraram profundamente o meio ambiente e a percepção do ser humano em relação ao mundo ao seu redor. A profusão de informações novas que são criadas a cada instante e que inundam a percepção do ser humano, vem se intensificando nos últimos anos e vai acabar por se refletir no cinema, e umas das formas que podemos perceber essas influências é o hiper-realismo sonoro. O desenvolvimento da tecnologia e o contexto histórico do cinema norte-americano a partir dos anos 70, são fundamentais para o surgimento de tal estética.

Todos os conceitos trabalhados durante a pesquisa foram importantes para a conceituação do hiper-realismo sonoro. O estudo de Schaeffer, que contextualiza historicamente a mudança de paradigma sonoro na sociedade ocidental, principalmente da virada do século XIX até meados o século XX, onde cada vez mais o ruído se tornou presente no cotidiano. Labelle com sua visão sobre as relações sonoras na sociedade contemporânea, com o conceito de território sonoro que exemplifica bem o papel do som na sociedade do século XXI, com o crescente número de máquinas produtoras de som (carros, celulares, eletrodomésticos) que permeiam o cotidiano. Por ter uma natureza volátil o som flexibiliza os limites visual e material dos espaços, características claramente expostas no filme *O Som ao Redor*, que trabalha bem as influências mútuas entre os territórios sonoros presentes na trama.

O fenômeno do hiperestímulo trazido pela modernidade, que alterou tanto a percepção do sujeito, como também o cinema e outras formas de entretenimentos comuns à época. Segundo Singer a modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais. Pois os meios de entretenimento da época buscaram fazer frente ao cotidiano sensorialmente saturado, para isso buscavam cada vez mais dar ênfase ao espetáculo, sensacionalismo e surpresa. O cinema, por ser fruto dessa época, também acompanhou essa tendência. Esse processo se intensificou com o passar do tempo principalmente no cinema comercial norte-americano.

O surgimento das tecnologias sonoras no cinema e o seu constante desenvolvimento propiciou a inserção cada vez mais intensa de ruídos e efeitos sonoros na construção sonora dos filmes. Essa constante busca por propiciar estímulos sensoriais cada vez mais impactantes no espectador, nos leva a um momento chave na história do cinema para compreender as consequências desse fenômeno no cinema contemporâneo, é o que ocorre a partir de meados

dos anos 1960 com a difusão do sistema *Dolby* e o surgimento da geração *New Hollywood*. Essa nova geração de realizadores se utilizaram da liberdade de criação propiciada pelo desmembramento dos grandes estúdios e a ascensão de produtoras independentes, para levar o cinema a um novo patamar no que diz respeito à experiência sensorial. Como resultado temos em 1975 com o lançamento de *Tubarão*, marca o princípio do chamado cinema *high concept*, essa nova maneira de fazer cinema caracteriza um cinema pós-clássico que possui uma estética que Bordwell chamou de continuidade intensificada. Todo esse processo culminou também no surgimento nessa mesma época da figura do *sound designer*, profissional responsável pela unidade e escolha da estética sonora de um filme, que mostra mais uma vez a crescente importância que o som foi adquirindo na produção recente no cinema.

Essa intensificação de estímulos sensoriais provocadas pela essa nova abordagem do cinema, visa provocar efeitos de real no público. Esses efeitos de real se caracterizam por provocar estímulos sensoriais que irão desencadear respostas afetivas em que o corpo é convocado a compartilhar as sensações vividas pelo personagem e não somente o entendimento racional da história através das cenas e diálogos. Essa abordagem em relação ao real, tem muito em comum com a análise que Hal Foster faz sobre o retorno do real nas artes, ele busca um modelo que dialoga tanto com as teorias realistas como as formalistas, em que o interessante é a experiência do contato imediato entre pessoa/obra e as respostas afetivas resultantes de tal contato. Na mesma linha Stephen Prince vai falar sobre um realismo perceptivo, ele irá analisar os efeitos de real criados por imagens geradas por computador, que apesar de serem referencialmente não reais, são perceptivamente reais. Portanto podemos falar de um realismo cinematográfico, que busca criar efeitos de real, mesmo que para isso tenha que se utilizar da mais completa irreabilidade. O hiper-realismo é um ótimo exemplo dessa busca, pois da mesma forma, o som hiper-realista pode assumir essa dupla característica de ser referencialmente irreal e percentualmente real, criando assim uma total ilusão da realidade.

O hiper-realismo sonoro pode se apresentar de variadas maneiras, dos exemplos mais sutis aos mais exagerados, por isso não quisemos tentar classificar tipos de hiper-realismo. Mas sim identificar de que forma ele se apresenta, os motivos pelos quais esse fenômeno surgiu na cultura cinematográfica e seus desdobramentos no cinema brasileiro. O hiper-realismo como consequência de fatores sócio-culturais, tanto no sentido de refletir a experiência sensorial do mundo em que vivemos, como em resposta à demanda cada vez maior de estímulos sensoriais por parte dos espectadores. Porém não é só através do ruído que

o hiper-realismo sonoro se apresenta, também pode se percebido em alguns casos na ausência do som, como quando ocorre o que Chion chama de suspensão, “trata-se de um efeito de silêncio menos sutil, com funções mais claras na narrativa cinematográfica. A suspensão ocorre sempre que um som que correspondia de forma realista a uma imagem deixa de ser ouvido sem que haja justificativas imagéticas para que isso aconteça.” (COSTA apud CHION: 2010, 101)

Nas análises dos filmes escolhidos em *Mar Negro* (2013), apesar de ser uma produção independente de baixo orçamento, o resultado sonoro reflete esteticamente a sonoridade e estratégias de utilização do som encontradas em outros filme do gênero de horror, principalmente no cinema de gênero norte-americano, que está de acordo com a estética visual do filme e suas referências. E que guarda muitas similaridades com a estética da intensidade continuada. Porém sem deixar de lado elementos que marquem suas características regionais, como a utilização de sonoridades e trilha musical que reflete espaço cotidiano e a realidade local. Já em *O Som ao Redor* (2012) temos um abordagem do cotidiano que está mais próxima ao cinema contemporâneo europeu e asiático, principalmente no que diz respeito ao recorte temporal. Utiliza uma lógica temporal próxima à vida cotidiana, takes mais longos que acompanham ações completas em vez de fatiar uma ação em vários planos, com menos elipses temporais e um a história em que não existem grandes conflitos a serem resolvidos, pegamos uma história em curso e que o desfecho nem sempre irá dar resposta às questões surgidas durante o filme. Apesar de abordagens, temáticas e estéticas tão distintas entre os dois filmes, o uso do som, da tecnologia multicanal e a estética hiper-realista são comuns, apesar de estratégias diferentes, buscam da mesma forma produzir efeitos de real.

Aplicado em maior ou menor intensidade, dependendo das escolhas estéticas do filme, o hiper-realismo sonoro está presente em boa parte da produção cinematográfica mundial, o que não poderia deixar de influenciar o cinema brasileiro. É importante lembrar que, independentemente da proposta do filme com um uso mais sutil ou mais exagerado do som, o objetivo por trás do hiper-realismo é sempre o de criar efeitos de real, ou seja, produzir estímulos sensoriais que por sua vez irão desencadear respostas afetivas e sensórias no público. Respostas essas que tenham similaridade com aquelas da experiência não mediada, é tornar real e materializar o mundo da ficção, mesmo que para isso seja necessário criar uma total ilusão de realidade.

O hiper-realismo sonoro, devido também à facilidade do acesso à tecnologia disponível hoje em dia, é um conceito que pode ser identificado em uma gama muito variada de filmes, porém ainda é relativamente pouco explorado nos estudos relacionados ao som, tornando-se assim um campo amplo para pesquisas, com muitas facetas a serem estudadas. Portanto o trabalho aqui realizado serve também como referência para futuras pesquisas relacionadas ao tema. Possibilitando também uma continuidade da pesquisa abordando outras formas do hiper-realismo que foram deixadas de fora do recorte. Além disso o conceito pode ser expandido para análise de outras mídias, como por exemplo de jogos eletrônicos e realidade virtual.

6. REFERÊNCIAS

ACKER, Ana Maria; IUVA, Patricia de Oliveira. *Estratégias do High Concept no cinema brasileiro – os casos Cidade de Deus e Tropa de Elite 2*. In. Encontro Nacional de História da Mídia, 10., 2015, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre, 2015.

3 e 5 de junho de 2015

ALVARENGA, Nilson; XAVIER, Marília: *O “Retorno do Real” e as formas do realismo cinematográfico contemporâneo: o trauma em Caché e A Fita Branca; o abjeto em Anticristo; o banal em Mutum*. In. revista *Em Questão*, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 267 - 281, jul./dez. 2010.

ALVAREZ, Mariano Gabriel Martins. *A Estereofonia Digital: Uma abordagem sobre a técnica, o padrão e a linguagem sonora cinematográfica norte-americana no período de 1991 a 2001*. 2001. 89f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2001.

AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas/SP: Papirus, 1995.

BARKER, Jennifer M. *The Tactile Eye*. California: University of California Press, 2009.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRITO, João Batista de. *O som e a fúria ao redor*. Imagens Amadas, março de 2013. Retirado de <<https://imagensamadas.com/2013/03/06/o-som-e-a-furia-ao-redor>> acessado em 01/06/2016.

CAMPESATO, Lilian. *Arte Sonora: Uma Metamorfose das Musas*. 2007. 179f. Dissertação (Mestrado em Música) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007.

CAPELLER, Ivan. *Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo*. In: CATÁLOGO mostra e Curso O som no cinema. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008.

CARREIRO, Rodrigo. *Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo*. *Ciberlegenda*, Rio de Janeiro (UFF), v. 1, 2011, p. 43-53.

CARREIRO, Rodrigo. *Zumbis no cinema brasileiro: Uma abordagem paracinemática*. Rumores, São Paulo (USP), v. 8, 2014, p. 90-108.

CHION, Michel. *Audio-vision*. Tradução de Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994.

COSTA, Fernando Moraes da. *Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?* In: LOGOS – Revista do PPGCOM (Programa de Pós-Graduação em Comunicação) UERJ. Volume 32, 2010.

COSTA, Fernando Moraes da. *O som no cinema brasileiro: revisão de uma importância indeferida*. 2006. 268f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, 2006.

COSTA, Flávia C. *Primeiro Cinema*. In. MASCARELLO, Fernando (org.). História do Cinema Mundial. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CRARY, Jonathan. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX*. In. CHARNEY, LEO & SCHATZ, VANESSA R. (org.). O cinema e a invenção da vida moderna. Tradução de Regina Thompson. 2 ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. Rio de Janeiro: Campus: Elsevier; 2007.

ECO, Umberto. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ELSAESSER, Thomas e HGENER, Malte. *Film Theory: An introduction through the senses*. New York/London: Routledge, 2010.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. In: CARDOSO, Rafael (Org.). São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOSTER, Hal. *O Retorno do Real: A vanguarda no final do século XX*. Tradução de Célia Euvaldo. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

LABELLE, Brandon. *Acoustic territories: sound culture and everyday life*. New York/NY: The Continuum International Publishing Group, 2010.

LANGKJÆR, Birger. *Making fictions sound real - On film sound, perceptual realism and genre*. MedieKultur: Journal of Media and Communication Research, (2009); 26(48).

LOPÉZ, Francisco. *Profound Listening and Environmental Sound Matter*. In: COX, C. e WARNER D. *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York/NY: The Continuum International Publishing Group, 2004.

MARQUES, Mariana Ribeiro. *Afeto e sensorialidade no pensamento de B. Espinosa, S. Freud e D. W. Winnicott*. 2012. 135 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2012.

MARTIN, MARCEL. *A Linguagem Cinematográfica*. Tradução de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.

MARTINS, Fernanda A.C. *Impressionismo Francês*. In MASCARELLO, Fernando (org.). *História do Cinema Mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MARTINS, I. M. “*Desejo de Real*” e busca pelo “*Realismo*”. In ECO PÓS - revista do Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação da UFRJ. Volume 15, número 03. Rio de Janeiro, 2012.

MENDONÇA, Kléber. *Filmando ao Redor*. Revista Cinética, maio de 2011. Entrevista concedida a Leonardo Sette. Retirado de <<http://www.revistacinetica.com.br/entrevistakmf.htm>> Acesso em: 10 de Abril 2016.

MENDONÇA, Kléber. *Em Busca do Filme de Cinema*. Revista de Cinema, janeiro de 2013. Entrevista concedida a Hermes Leal. Retirado de <<http://revistadecinema.uol.com.br/2013/01/kleber-mendonca-filho-em-busca-do-filme-de-cinema/>> acessado em 01/06/2016

MENDONÇA, Kléber. *Sou fascinado pela agressão que não é óbvia*. À pala de Walsh, fevereiro de 2015. Entrevista concedida a Luís Mendonça. Retirado de <<http://www.apaladewalsh.com/2015/02/kleber-mendonca-filho-sou-fascinado-pela-agressao-que-nao-e-obvia/>> acessado em 01/06/2016.

MENDONÇA, Kléber. *Diretor de O Som ao Redor, fala de suas expectativas para a estreia*. Cineclick, janeiro de 2013. Entrevista concedida a Roberto Guerra. Retirado de <<https://www.cineclick.com.br/entrevistas/kleber-mendonca-filho-diretor-de-o-som-ao-redor-fala-de-suas-expectativas-para-a-estreia>> acessado em 01/06/2016.

MENDONÇA, Kléber. *A desconfiança é gigante no Brasil*. Bahia Notícias, janeiro de 2013. Entrevista concedida a Marília Moreira. Retirado de

<<http://www.bahianoticias.com.br/cultura/entrevista/86-kleber-mendonca-filho-diretor-de-039o-som-ao-redor039-039a-desconfianca-e-gigante-no-brasil039.html>> acessado em 01/06/2016.

METZ, Christian. *Film language: a semiotics of the cinema*. Tradução de Michael Taylor. Chicago, EUA: University of Chicago Press, 1991.

MORIN, Edgar. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

OBICI, Giuliano Lamberti. *Condição da escuta: mídias e territórios sonoros*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

PRINCE, Stephen. *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*. In. FILM QUART, Vol. 49 No. 3, Califórnia: University of California Press, 1996; (pp. 27-37)

RODRIGUEZ, Ángel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. Tradução de Rosângela Dantas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

SCHAFER, R. Murray. *A afinação do mundo*. Tradução de Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SONNENSCHN, David. *Sound design, the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2001.

WHITTINGTON, William. *Sound design and science fiction*. 1. ed. - Texas, EUA: University of Texas Press, 2007.

SINGER, Ben. *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*. In. CHARNEY, LEO & SCHARTZ, VANESSA R. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. 2 ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. *Realismo afetivo: evocar realismo além da representação*. In. *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, n.39, jan./jun. 2012, p. 129-148.

SMITH, Jeff. *The Sound of Intensified Continuity*. In RICHARDSON, John. GORBMAN, Claudia. VERNALLIS, Carol (ed.). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. New York: Oxford University Press, 2013.